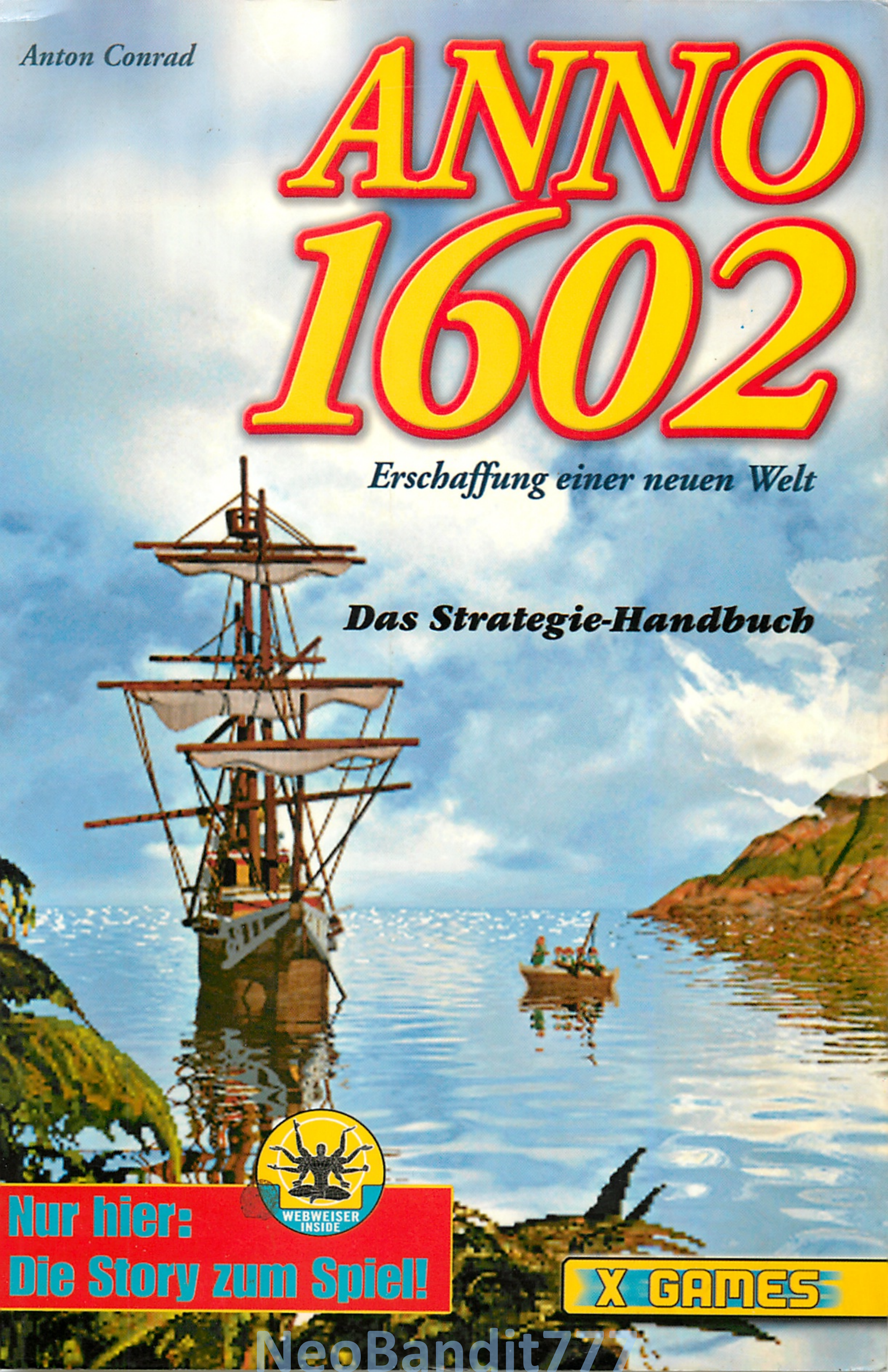

Anton Conrad
ANNO 1602
Erschaffung einer neuen Welt
Das Strategie-Handbuch
WEBWEISER INSIDE
Nur hier:
Die Story zum Spiel!
X GAMES
NeoBandit777

# ANNO 1602

**Erschaffung einer neuen Welt**



# ANNO 1602

*Erschaffung einer neuen Welt*

*Anton Conrad*

X GAMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Anno 1602 : das Strategie-Handbuch / Anton Conrad. – Haar
bei München: X Games 1998
ISBN 3-8272-9038-4



10 9 8 7 6 5 4 3

02 01 00 99 98

ISBN 3-8272-9038-4


Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, London
Lektorat: Birgit Ellissen
Herstellung: Martin Horngacher
Druck: Media-Print, Paderborn
Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt und
auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt
Printed in Germany

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort ..... 10
Einleitung ..... 12

## Missionen

Mission 1 – Was für ein Land! ..... 18
Troß ..... 20
Viel Holz vor der Hütt'n ..... 20
Neue Häuser ..... 20
Pacta sunt servanda ..... 21
Siedler ..... 21
Mission 2 – Eine einsame Siedlung ..... 22
Butter bei den Fisch… ..... 22
Mut zur Lücke ..... 23
Rum ..... 24
Ora et labora ..... 24
Mission 3 – Die Suche nach Bodenschätzen ..... 25
Da capo ..... 25
Der Holzweg ..... 26
Pacta sunt servanda ..... 26
Marmor, Stein und Eisen bricht ..... 26
Öffentliche Hand ..... 27
Gebt dem Kaiser, was des Kaisers ist ..... 27
Des Kaisers neue Kleider ..... 28
Mission 4 – Die Prüfung ..... 29
Ich will Kühe ..... 29
Aufbäumen ..... 30
Friede, Freude, Eierkuchen ..... 30
Gib dem Affen Zucker ..... 30
Wo der Pfeffer wächst ..... 31
Bourgeois ..... 31
Mehr, mehr, mehr ..... 32
Teufelswerk ..... 32
Und noch mehr ..... 33
Ableger ..... 33
Der letzte Schliff ..... 34
Mission 5 – Friedliche Regentschaft ..... 35
Für ´nen Appel und ´n Ei ..... 35
Die Hohe Schule des Trinkens ..... 36
Schärfer ..... 36
Ist der Platz noch frei? ..... 37
Für zehn Zechinen würde ich meine eigene Mutter umbringen ..... 37
Feuer war es, was da klang – ein Qualm aus Kajüt' und Luke drang ..... 38
Mission 6 – Wenig Land ..... 39
Eins plus eins ..... 39
In excelsis deo ..... 40
Das dritte Haus ward aber aus Ziegeln erbaut ..... 41
Mein Glas setzt schon Staub an ..... 41
Dicke Luft ..... 42
Holzauge, sei wachsam ..... 42
Warm, wärmer, HEISS! ..... 42
Dieses war der erste Streich … ..... 43
Gasthof »Zur Post« ..... 43
Der letzte Schliff ..... 44
Mission 7 – Neue Entdeckungen ..... 45
Full House ..... 46
Neue Stadtteile ..... 46
Blauer Dunst ..... 47
Hart wie Kruppstahl ..... 48
Piaster, Piaster ..... 49
Schiffchen ..... 50
Panem et circenses ..... 51
Gold ..... 52
Mission 8 – Gute Nachbarschaft ..... 53
Nur nicht zu gierig werden ..... 53
Der Stoff, aus dem die Träume sind ..... 54
Wer nichts wird, wird Wirt ..... 55
Fünfhundert ..... 55
Eintausend ..... 56

Mission 9 - Dunkle Wolken am Horizont ..... 57
Inventur ..... 57
Der Teufel ..... 58
Badefreuden ..... 59
Die Quelle der Macht ..... 59
Terra nova ..... 60
Der Krieg ..... 61
Ein Werk der Zerstörung ..... 62
Mission 10 - Konkurrenzdruck ..... 63
Haushaltsplan ..... 64
Nur nicht zaudern ..... 65
Noch einmal das Gleiche, bitte ..... 66
Die Weiber und der Suff ..... 67
In die Vollen ..... 67
Mit Speck fängt man Mäuse ..... 68
OP ruft Dr. Bruckner ..... 68
La Grande Nation ..... 69
Mission 11 - Das Monopol ..... 70
Sorgfältige Planung ..... 70
Der Plan ..... 71
Sand im Getriebe ..... 71
Null problemo ..... 71
Aufsässiges Pack ..... 72
Geldnöte ..... 73
Fahren Sie mich nach Cuba ..... 73
Hunger ..... 74
Weiß ..... 75
Zuckerbrot und Peitsche ..... 76
Roter Krieger ..... 76
Asche zu Asche ..... 76
Mission 12 - Kooperation ..... 77
Ostentativ ..... 78
Dreimal täglich - gut verträglich ..... 79
Ein Königreich für ein Schiff ..... 80
Aspirin ..... 81
Il mio tesore ..... 82
Sonntagsfreuden ..... 83
Wettrüsten ..... 84
Kakao ..... 85
Fashion addicts ..... 86
Mission 13 - Das Bündnis ..... 87
Quo vadis? ..... 87
Triumvirat ..... 88
Hammer und Sichel ..... 89
Unerbittlich ..... 90
Den letzten beißen die Hunde ..... 91
Kanonenfutter ..... 92
Titanic ..... 94
Der letzte Mohikaner ..... 95
Kulturelles Angebot ..... 96
Mission 14 - Piratenplage ..... 97
Die unheilige Allianz ..... 97
Die Lage im Archipel ..... 98
Medias in res ..... 98
Baubeseitigungsanordnung ..... 98
Aus einem Guß ..... 99
Freundschaftsbesuch ..... 99
Aufräumarbeiten ..... 99
Mission 15 - Der Eindringling ..... 100
Ein kleiner Bissen ..... 101
Doucement - do it slowly ..... 102
Wo sind die Camels? ..... 103
Zwischenspurt ..... 104
Was ihr wollt ..... 105
Endlich ..... 106
Kakaoimperium ..... 106
Mission 16 - Die Festung ..... 107
Erster! ..... 108
Stämmig ..... 109
Notre Dame ..... 110
Brot für die Welt ..... 111
Explosiv vor Ort ..... 112
Die Kornkammer ..... 113
Die Türme ..... 114
Die Aufräumarbeiten ..... 114
Die Ehrung ..... 114

# Inhaltsverzeichnis

## Zahlen, Daten, Fakten


Gebäude ........ 116
- Arzt ........ 116
- Badehaus ........ 116
- Bäckerei ........ 116
- Baumwollplantage ........ 116
- Burg ........ 116
- Erzmine ........ 117
- Erzschmelze ........ 117
- Festung ........ 117
- Feuerwehr ........ 117
- Fischer ........ 117
- Fleischer ........ 117
- Getreidefarm ........ 117
- Gewürzplantage ........ 118
- Goldmine ........ 118
- Goldschmied ........ 118
- Große Burg ........ 118
- Große Werft ........ 118
- Hochschule ........ 118
- Holzfäller ........ 118
- Holzwachturm ........ 119
- Jäger ........ 119
- Kakaoplantage ........ 119
- Kanonengießerei ........ 119
- Kapelle ........ 119
- Kirche ........ 119
- Kleine Werft ........ 119
- Kontor I ........ 120
- Kontor II ........ 120
- Kontor III ........ 120
- Kontor IV ........ 120
- Markthalle ........ 120
- Musketenbauer ........ 120
- Rinderfarm ........ 120
- Rumbrennerei ........ 121
- Schaffarm ........ 121
- Schneiderei ........ 121
- Schwertschmiede ........ 121
- Schule ........ 121
- Steinbruch ........ 121
- Steinmetz ........ 121
- Steinwachturm ........ 122
- Tabakplantage ........ 122
- Tabakwaren-Geschäft ........ 122
- Theater ........ 122
- Tiefe Erzmine ........ 122
- Weberei ........ 122
- Webstube ........ 122
- Weingut ........ 123
- Werkzeugschmied ........ 123
- Windmühle ........ 123
- Wirtshaus ........ 123
- Zuckerrohrplantage ........ 123

Baumaterial für Häuser ........ 124

Einheiten ........ 124

Schiffe ........ 125
- Kleines Handelsschiff ........ 125
- Großes Handelsschiff ........ 125
- Kleines Kriegsschiff ........ 125
- Großes Kriegsschiff ........ 125

Voraussetzungen für die Entwicklung in die nächste Zivilisationsstufe ........ 126
- Von Pionieren zu Siedlern ........ 126
- Von Siedlern zu Bürgern ........ 126
- Von Bürgern zu Kaufleuten ........ 126
- Von Kaufleuten zu Aristokraten ........ 126

## Strategie & Taktik


Die Wirtschaft ..... 128
Was mache ich am Anfang? ..... 128
Wie baue ich meine Siedlung auf? ..... 129
Wie sichere ich dauerhaft die Nahrungs mittelversorgung? ..... 131
Was mache ich gegen Geldprobleme? ..... 132
Was ist der Unterschied zwischen Webstube und Weberei? ..... 133
Was ist der Unterschied zwischen Feldwegen, gepflasterten Straßen und verschiedenen Plätzen? ..... 133
Wofür benötige ich die tiefe Erzmine? ..... 133
Wofür brauche ich die Anlegestelle? ..... 133
Welchen Sinn haben das Schloß, der Triumphbogen und die Kathedrale? ..... 134
Was hat das mit dem sagenhaften Schatz auf sich? ..... 134
Der Krieg ..... 134
Allgemeine Kriegsführung ..... 134
Wie besetzt man eine Insel? ..... 135
Der Krieg zu Wasser ..... 135
Der Krieg zu Lande ..... 137
Gegnerische Truppen ..... 137
Wachtürme ..... 137
Arzt ..... 138
Piraten ..... 138
Eingeborene ..... 139


## Cheats


Der Cheater ..... 142
Der Missions-Cheat ..... 142
Hex-Cheats ..... 142


## Webweiser


Webweiser ..... 143

# Vorwort

**Willkommen in der Welt von Anno 1602!**
Wenn Sie dieses Buch in Händen halten, sind Sie sicherlich schon der packenden Spannung dieser Wirtschaftssimulation erlegen. Mit Anno 1602 gelang Sunflowers das Kunststück, dort weiterzumachen, wo die Siedler II aufgehört hatten.

Bezüglich des Schwierigkeitsgrads von Anno 1602 scheiden sich die Geister. Viele Cracks sind, was die Kriegführung angeht, von C&C, Warcraft, Dark Reign und Star Craft ganz andere Auseinandersetzungen gewöhnt. Andere hingegen klagen darüber, daß ihre Truppen pausenlos niedergemäht werden.

Einig sind sich aber alle darin, daß der Wirtschaftsteil atemberaubend ist. Es macht einfach einen Heidenspaß, eine Siedlung von den kläglichen Anfängen bis hin zur Blüte einer Großstadt zu entwickeln. Verschiedenste Anforderungen müssen erfüllt und Waren geliefert werden, ehe die Population Stufe um Stufe erklimmt.

All denen, die in einer der Missionen nicht weiterkommen, die grundlegende Aspekte für einen erfolgreichen Siedlungsaufbau kennenlernen wollen oder den letzten Kick für die Wirtschaftsoptimierung brauchen, ist dieses Buch gewidmet.

Viele Spielerstimmen vermissen eine packende Rahmenhandlung – eine Geschichte zu Anno 1602. Hier können Sie sie nachlesen – die sechzehn Aufträge des Königs, wie es dazu kam und welche Hintergründe sie hatten. Obwohl die Karten vieler Missionen bei jedem Spiel neu generiert werden und somit eine Umstellung erforderlich ist, können Sie leicht die nötigen Schlüsse für Ihre eigene Siedlung ziehen.

Daneben bleibt auch kein anderer Wunsch offen: In einem ausführlichen Statistikkapitel finden Sie all jene Informationen, über die das Handbuch beharrlich schweigt. Das Kapitel »Tips & Tricks« befaßt sich mit den grundlegenden Aspekten der Wirtschaft und der Kriegsführung, aber auch mit all denen Finessen, die erst Siedlungen mit 10000 und mehr Einwohnern ermöglichen. Mit diesen Hinweisen können Sie einfach nicht mehr verlieren!

Unser Webweiser sagt Ihnen, was im Internet in bezug auf das Thema Anno 1602 los ist, welche Web-Sites am schönsten gestaltet sind oder am meisten Informationen bieten.

Fahren Sie also unbesorgt hinaus aufs offene Meer – Sie sind nicht allein.

*Kapitel 1*

# *Einleitung*

# ANNO 1602

*Erschaffung einer neuen Welt*

TO BOLDLY GO WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE ...

In dem prächtigen Stadtpalast brannten auch am späten Abend noch Kerzen. Sonst war es immer ein verläßliches Zeichen dafür, daß die Hofgesellschaft ein rauschendes Fest feierte oder seine Majestät einen Empfang zu Ehren eines neu eingetroffenen Botschafters gab. An jenem Abend war der helle Schein jedoch auf das ovale Kabinett beschränkt, zu dem nur ein ganz erlauchter Kreis Zutritt hatte. Zwei Soldaten in einer prächtigen Uniform mit goldenen Trossen hielten zwei gekreuzte Piken und sicherten den Raum gegen ungebetene Gäste.

In dem Raum befanden sich fünf Männer: Seine Majestät, König Bomico I., saß am Kopfteil einer prächtigen Rittertafel mit Intarsien aus Elfenbein und beugte sich über brisante Unterlagen. Nichts wies daraufhin, daß er sonst ein heiteres Gemüt hatte und bei seiner Bevölkerung wegen seiner Sanftmut und seiner weisen Regentschaft beliebt war. Dicke Furchen durchzogen sein Antlitz, und er schien auf einen Schlag um mehr als zwanzig Jahre gealtert.

Zu seiner Rechten saß Don Fabrizio, der Schatzkanzler, zu seiner linken Admiral Canotte, der Oberbefehlshaber der Streitkräfte. Ganz rechts stand Père Joseph, ein Angehöriger des Klerus und enger Vertrauter des Königs. Seine Anwesenheit in dieser Runde erklärte sich damit, daß er dem königlichen Geheimdienst vorstand. Ihm gegenüber saß ein Mann, der nur einem einzigen in dieser Runde bekannt war. Er trug einen schwarzen Wams und Pantalons in der gleichen Farbe. Dunkelbraune fleckige Stiefel mit Sporen und Resten von Straßenschmutz komplettierten das Bild. Der Mann schien um so geheimnisvoller, als er sein Gesicht durch eine tiefliegende Kapuze verhüllte und sich in der Gesellschaft dieser höchsten Repräsentanten des Staates kein bißchen unwohl fühlte.

Nur der König kannte diesen Mann, von dessen Anwesenheit niemand sonst im Palast etwas wußte. Anders als die übrigen war er nicht durch den Haupteingang in das ovale Kabinett gelangt. Der König persönlich hatte ihn durch eine meisterhaft drapierte Geheimtür hinter dem Spiegel eingelassen, und das ungepflegte Aussehen des Mannes sowie seine Reitkleidung ließen darauf schließen, daß er soeben von einer weiten Reise zurückgekehrt war. Die anderen schauten gebannt auf die düstere Gestalt und harrten der Dinge, die da kommen sollten. Der König hob den Kopf und sprach den Fremden an: »Erzählt dem Kriegsrat, was Ihr erfahren.«

Der Fremde zog mit einer kaum merklichen Bewegung die Kapuze zurück, und die anderen erkannten verblüfft den Grafen Bantou. Ein wahrer Edelmann, fürwahr, doch niemand hatte geahnt, daß er dem König so nahe stand. Graf Bantou setzte zu einem längeren Monolog an: »Ihr wißt, edle Herren, daß wir seit langem Spannungen mit unseren Nachbarn haben. Das Land auf dem Kontinent ist nicht unbegrenzt, und obgleich wir zweifelsohne die älteren Rechte haben, rühmen sich die anderen doch einer stärkeren Streitmacht und damit auch der besseren Verhandlungsposition. Seine Majestät,« er sah den Monarchen an, und die Köpfe der anderen folgten unwillkürlich diesem Blick, »seine Majestät hatte mich beauftragt, die Lage in den Blaulanden inkognito zu sondieren und ihm Bericht zu erstatten.«

Bantou machte eine kurze Pause, spürte die Spannung in dem Raum und fuhr fort.

# Kapitel 1 – Einleitung

»Es gelang mir, einen Schreiber in der Kanzlei des Fürsten Strogoff zu bestechen, der mir für einen exorbitanten Preis geheime Dokumente zuspielte. Ein Blick hierauf machte mir klar, in welcher furchtbaren Lage wir uns befanden. Ich bin zwei Tage und zwei Nächte geritten und habe nur Halt gemacht, um an den Posthöfen die Pferde zu wechseln. Die Unterlagen, werte Herren, liegen vor seiner Majestät.«

Der König hob den Kopf und las mit leiser, erschöpfter Stimme:

*Streng geheim!*

*Hiermit beauftragen wir,*

*Sinistrus III., König der Blaulande, Herrscher der sieben Länder, dessen Füße die Erde stützen, Regent des saphirnen Thrones,*

*den Fürsten Bleu, unseren treuen Untertanen, in unserem Namen und mit unserem Segen hinauszusegeln zum neuen Archipel, das da liegt im Westen von unserem Kontinent.*

*Er solle dort eine Siedlung errichten, groß und stark, und eine Wirtschaftsmacht begründen, in der Lage, unserem Land neue Kraft und Stärke einzuflößen und unsere alten Widersacher und Neider in die ewige Hölle zu schicken. Wir gewähren dem Fürsten Bleu unbegrenzten Kredit aus dem Königlichen Schatzamt und jegliche Unterstützung. Seine Aufgabe hat oberste Priorität zum Wohle unserer Nation, des Volkes der Blaulande.*

*So geschehen zu Blauburg, den 30. Dezember Anno 1601*

*Sinistrus III*

»Diese Schurken!«, rief Admiral Canotte erzürnt, »sie wollen uns in die Zange nehmen! Wir müssen unverzüglich zuschlagen und ihnen schwere Verluste beibringen, solange sie noch in der Planungsphase begriffen sind.«

»Gemach, gemach, lieber Canotte«, beschwichtigte Pére Joseph. »Der Herr war uns immer wohlgesonnen, er wird uns auch diesmal nicht im Stich lassen. Mit blindem Aktionismus erreichen wir hier nichts.«

»Ein Krieg zur jetzigen Zeit ist völlig undenkbar!«, stimmte Don Fabrizio zu. »Ihr wißt alle, wie angespannt die Staatsfinanzen sind. Uns plagen doch im Grunde die gleichen Probleme wie den vermaledeiten Sinistrus. Das Land ist durch die Kriege vor 18 Jahren und die seit dem halbherzigen Friedensschluß unaufhörlich auftretenden Scharmützel an der Grenze ausgezehrt. Und mit den Aufständischen des Grafen Roth in den Südprovinzen sieht es nicht anders aus.«

»Ja, um Himmels Willen«, rief Canotte erregt aus, »wollt Ihr allen Ernstes tatenlos zusehen, wie diese Schurken ein zweites Standbein aufbauen und uns dann zerquetschen wie eine hohle Nuß?!«

»Noch ist es nicht soweit, Admiral,« unterbrach ihn der König sanft. »Immerhin haben wir den Überraschungseffekt auf unserer Seite. Nachdem Graf Bantou so vortrefflich gearbeitet hat, kennen wir ihre Pläne und vermögen sie zu durchkreuzen. Was wir brauchen, meine Herren, ist eine zündende Idee.«

»Zuschlagen und Zerstören ist immer die beste Idee,« brummte Canotte in einen nichtexistierenden Bart. Man konnte es dem alten Haudegen nicht verdenken – er verstand sich nun

einmal vortrefflich auf die Kriegskunst, alles andere interessierte ihn nicht.

Pére Joseph meldete sich zu Wort. »Wir müssen ihnen zuvorkommen, Sire. Laßt uns ein Schiff ausstatten und vor ihnen da sein!«

Die anderen sahen den Priester verblüfft an.

Das Gesicht des Königs erhellte sich. »Was der Pater sagt, hat einiges für sich. Aus den anderen Unterlagen kennen wir den genauen Standort des Archipels. Ein Schiff ist schnell organisiert.«

»Majestät«, schaltete sich Don Fabrizio abermals in die Debatte ein, »bedenkt die Kosten eines solchen Unterfangens. Das Schiff, die Mannschaft, das Essen, das Werkzeug – wer soll das bezahlen?«

»Ich kann keines meiner Schiffe erübrigen«, polterte Canotte los. »Die Blaulande könnten jederzeit losschlagen, und wir wären absolut schutzlos. Unsere Häfen dürfen dem Gesindel nicht in die Hände fallen!«

»Laßt die Kosten einmal außer acht, meine Herren!« Graf Bantou hatte sich aufgrund seiner Leistung stillschweigend und unangefochten das Recht erworben, in diesem Kreise mitzureden. »Es geht um das Bestehen des Reiches. Was sind schon ein paar Tausend lächerliche Taler im Vergleich zu dem, was uns sonst bevorsteht?«

Don Fabrizio senkte leicht den Kopf. »Und Ihr, werter Admiral, Ihr habt so viele Schlachten für unseren Herrn und König geschlagen. Könnt Ihr bei Eurer Ehre als Soldat schwören, daß eine kriegerische Auseinandersetzung zum Erfolg führen würde?«

Der Admiral sah ihn durchdringend mit seinen alten wissenden Augen an. Er wollte erst die Hand zum Zeichen des Protestes heben, doch dann ließ er sie auf dem Tisch liegen, und sein Gesicht verzog sich zu einer düsteren Miene.

»Also ist das entschieden«, sagte der Monarch. »Doch wer soll das Unterfangen anführen?«

»Majestät, laßt mich gehen.« Nun, da er das Unternehmen nicht mehr verhindern konnte, wollte Canotte wenigstens sein Scherflein zum Erfolg beitragen.

Der König zeigte sich erfreut und winkte doch ab. »Mein lieber Admiral«, erklärte er. »Ihr wißt doch genau, wie sehr ich Euch hier brauche, um uns alle vor den allgegenwärtigen Gefahren zu beschützen, die an den Grenzen lauern. Nein, nein, diesen Auftrag soll für uns jemand anderer durchführen.«

Don Fabrizio wollte nicht lockerlassen. »Was ist denn nun mit den Kosten?«

Pére Joseph ließ sich nicht so leicht ins Handwerk pfuschen. »Die Kosten übernimmt der Geheimdienst. Ihr wißt doch von jenem ganz besonderen Etat, über den ich niemandem außer seiner Majestät Rechenschaft ablegen muß.« Don Fabrizio gab sich geschlagen.

»Den Auftrag wird für uns jemand erledigen«, fuhr Pére Joseph fort, »der noch jung ist und voller Unternehmungsgeist steckt. Ein junger Mann aus bestem Hause, der seinen Wert noch unter Beweis stellen muß. Jemand, der bislang schon vielversprechende Erfolge vorzuweisen hat.« Pére Joseph lächelte verschmitzt.

# Kapitel 1 – Einleitung

Graf Bantou hob die Braue und hakte nach. »Ihr habt doch jemand Bestimmten im Sinn, Pater?«

»Fürwahr, mein Sohn. Ihr werdet ihn bald kennenlernen.«

Gestattet, daß ich mich vorstelle. Ich bin Viconte Torres, ein treuer Diener meines Königs. Der ruhmreiche Name meines Königreichs läßt sich nicht in Eure Sprache übertragen, doch nennt man unser Reich gemeinhin das Reich der Sonnenblumen – Ihr könnt selbst erraten, warum. So läßt sich auch leicht erklären, daß unser Banner gülden schimmert. Mein Herr, der Sonnenkönig, hat mich ausgesandt, um neue Länder zu erforschen und in Gebiete vorzudringen, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Blutjung war ich noch mit meinen achtzehn Lenzen, kaum den Windeln entwachsen. Doch auf unserem Kontinent tobte ein blutiger Krieg, und viele große Männer waren auf dem Feld der Ehre gefallen. Ich gehörte einem alten Adelsgeschlecht an und hatte bereits in jungen Jahren von mir reden gemacht, vielleicht so wie Ihr jetzt. So wurde mir die große Ehre zuteil, die Expedition anzuführen.

Seine Majestät hatte mich an einem Abend in seine geheimsten Räumlichkeiten kommen lassen, und ich wurde dort vom Kriegsrat einer kritischen Befragung unterzogen. Erst am Ende erklärte mir Admiral Canotte, worum es eigentlich ging, und im jugendlichen Überschwang flehte ich seine Majestät an, mir dieses Unterfangen anzuvertrauen.

Mit einem einzigen Schiff brachen wir wenige Tage später auf, und jeder Mann an Bord war bereit, seinen letzten Tropfen Bluts für unsere Heimat zu vergießen. Verzeiht, wenn ich zu pathetisch werde, doch Loyalität zählt bei unserem Volk sehr viel.

Die Fahrt war lang und entbehrungsreich, und oftmals dachten wir, daß wir unser Ziel nie erreichen würden, sondern jämmerlich auf dem Meer umkämen. Wir alle kennen Sagen von Geisterschiffen, die einem Phantom gleich auf dem Meer treiben und die Seelen der Gestorbenen beherbergen, die so auf alle Zeit keine Ruhe finden. Eine grauenhafte Vorstellung!

Doch das Schicksal war uns wohgesonnen, und die Sonne – die Schutzpatronin unseres Landes – lächelte auf uns herab, als der Maat hoch oben im Ausguck rief:

»Land in Sicht!«

# Kapitel 2
# Missionen



IN EINEM LAND, WO MILCH UND HONIG FLIESSEN ...

## Mission 1 – Was für ein Land!

Zahllose Inseln, eine fruchtbarer als die andere. Überall üppige Vegetation, schneebedeckte Gipfel im Hintergrund und das alles völlig unberührt - das hätten wir uns niemals träumen lassen!

Unsere Freude wurde nur leicht getrübt, als wir entdecken mußten, daß auch unsere Widersacher vom alten Kontinent je ein Schiff ausgesandt hatten. Hier gab es jedoch keinen Grund, einander an die Gurgel zu gehen - es gab reichlich Platz für alle. Unser König hatte befohlen, äußerste Friedfertigkeit an den Tag zu legen, und dies fiel meinem Volk wahrlich nicht schwer.

Schließlich entschlossen wir uns nach einer ersten Rundfahrt durch die Inselwelt für die Besiedelung eines Eilands im Westen. *Wir errichteten dort ein erstes provisorisches Kontor und luden unsere Waren aus dem Schiff*.

Die Gegend erschien uns strategisch günstig, denn es gab reichlich Süßwasser in der Nähe, und saftige Wiesen wären sicher von Vorteil bei der Schafzucht zur Wollgewinnung. Doch soweit waren wir ja noch gar nicht. Vorsorglich *legten wir einige Wege an*, denn die vom Kontor ausgesandten Karren würden sonst unter der schweren Last der Güter in der fruchtbaren Erde versinken. Dann holten die Leute auch schon die ersten Ladungen Holz aus dem Kontor und *errichteten erste, provisorische Hütten*.

# Kapitel 2 – Missionen



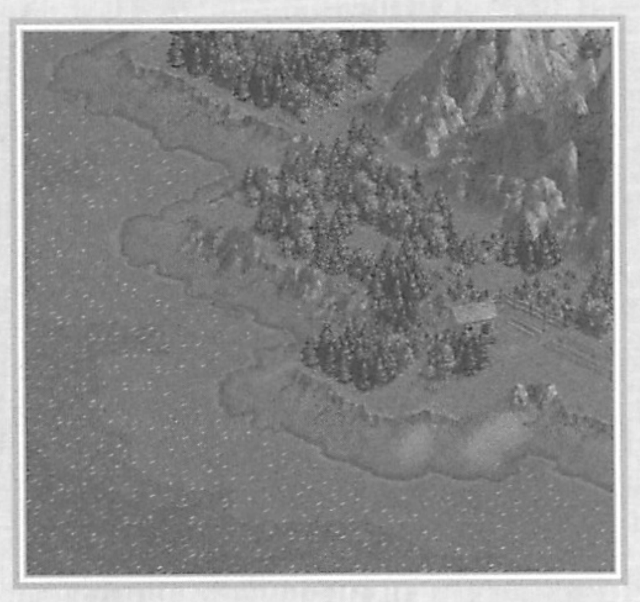
Aus rohen Holzbalken gehauen und nur provisorisch gegen Wind und Regen geschützt, boten die Unterkünfte keinen großen Komfort. Doch wir Pioniere waren an Entbehrungen gewöhnt und kamen auch mit diesen Widrigkeiten spielend zurecht.

Wichtig war es auch, von Anfang an für Holznachschub zu sorgen und auch die Auffüllung der durch die lange Schiffsreise stark dezimierten Nahrungsvorräte nicht zu vernachlässigen. *Ein Fischer* richtete sich gleich in einem Bootshaus am Meer ein und vermeldete bald, daß das Meer einen wahren Schatz an Fischen beherbergte. *Der Förster* markierte unterdessen die ersten Bäume und ging dann daran, die schönsten Stämme zu fällen.

Habe ich Euch eigentlich schon berichtet, daß auch Frauen an Bord des Schiffes waren? Es war wichtig, daß auch in den neuen Territorien eine gesunde Population entsteht. Da war es kaum verwunderlich, daß die Vertreterinnen des schönen Geschlechts bald wegen der verblichenen Kleidung aufbegehrten und lauthals Stoffe forderten.

*Eine Schaffarm mußte her* - und die sanften Tiere fühlten sich auf den neuen Weiden sichtlich wohl. Gleich nebenan *richteten wir eine Webstube ein*, damit der Weber nicht weit laufen mußte, um die Schäfchen zur Schur abzuholen.





**Troß**

Überraschenderweise kamen zu dieser Zeit auch schon die ersten fliegenden Händler an. Sie sprachen eine fremde Sprache, doch die Sprache des Geldes ist universell, und so wurde man sich schnell einig. Bei den ersten Besuchen hatten sie nichts Brauchbares für uns dabei, doch angesichts der üppigen finanziellen Ausstattung, mit der seine Majestät uns seine Gnade erwiesen hatte, *bestellten wir bei den Händlern das, was wir am dringendsten benötigten - Holz*!

**Viel Holz vor der Hütt´n**

Sicherheitshalber *errichteten wir auch ein zweites Forsthaus*, denn der Bedarf an Holz nahm stetig zu.

Wir wollten unser Schiff nicht untätig vor Anker liegen lassen. Ich gab den Befehl, die *umliegenden Inseln zu erforschen* und mir Bericht zu erstatten, welche Überraschungen sie für uns bereithielten.

Gold! Auf der westlich von uns liegenden Insel gab es tatsächlich eine Goldader! Dieses Land bot entschieden mehr Potential, als wir geahnt hatten. Seine Majestät hatte dafür gesorgt, daß uns ein Kurierschiff folgte, so daß wir jederzeit in Kontakt blieben. Ich ließ ihm ausrichten, was wir vorgefunden hatten, und nach einigen Monaten erfuhren wir, daß er sehr angetan war. Wir alle fühlten uns zu neuen Taten angespornt.

**Neue Häuser**

Nun war es an der Zeit, die Siedlung zu erweitern. *Wir bauten einige neue Häuser* und achteten dabei darauf, nicht allzu verschwenderisch mit dem uns zur Verfügung stehenden Platz umzugehen.

Die Siedlung wuchs und gedieh, und langsam verlangten die Menschen nach einem Marktplatz - mit dem Tauschhandel kam man nicht mehr ganz so gut zurecht wie am Anfang, als wir noch so wenige waren.

*Wir bauten einen Marktplatz*, und kurz darauf entwickelten die prallen Marketenderinnen ein buntes und lebhaftes Treiben. Es wurde mir warm ums Herz, als ich an die frappierende Ähnlichkeit mit unserer alten Heimat dachte. Das Angebot umfaßte vielerlei Dinge - rotbackige Äpfel, Fisch, allerlei Kleidungsstücke aus unserer Wolle und viele andere Waren des






täglichen Bedarfs, die wir von den fliegenden Händlern einkauften.

**Pacta sunt servanda**

Ein Konkurrent bot uns einen Handelsvertrag an. Lang und breit berieten wir uns, ob es sinnvoll war, diesen anzunehmen. In dieser neuen Welt herrschten andere Gesetze, und vielleicht konnte man hier ein Korn der Eintracht säen, das auch in der Heimat Früchte tragen würde. *Wir nahmen an*, und sogleich verbesserte sich unser Verhältnis zu unseren Nachbarn.

Nun war es an der Zeit, dem Herrgott dafür zu danken, daß er seine schützende Hand über uns gehalten hatte. Noch war unsere Gemeinde klein und verfügte nicht über das Material, um ein großes Haus zu errichten. *Doch wir errichteten eine kleine Kapelle* inmitten unserer Siedlung, damit alle Häuser im Einzugsbereich lagen und von der spirituellen Kraft profitieren könnten. Was wir nicht an Architektur hineinstecken konnten, machten wir durch Lobgesänge wett.

**Siedler**

Die Wirkung war überragend. Viele Menschen vernahmen die Kunde von unseren Erfolgen und siedelten in die neue Welt über. Doch diesmal waren es keine Pioniere wie wir - nein, es waren Siedler, die gleich komfortablere Wohnstätten errichteten und - besonders vorteilhaft - für eine dichtere Besiedlung und ein höheres Steueraufkommen sorgten.

Kurze Zeit später erhielt ich einen Brief des Königs - eine Anerkennungsurkunde!

Seine Majestät ließ mich wissen, daß meine Aufgabe hier vorerst beendet sei. Ein neuer Statthalter war eingetroffen, um das angefangene Werk zu vollenden. Ich aber hatte mich als würdig erwiesen, die Besiedlung an anderen Orten voranzutreiben.

Gelobt sei der Herr und unser König!



IST DIE KATZE NICHT IM HAUS, TANZEN DIE MÄUSE AUF DEM TISCH ...

## Mission 2 – Eine einsame Siedlung

In einer benachbarten Inselwelt war eine Splittersiedlung entstanden. Leider waren die Anführer weniger umsichtig vorgegangen als ich, so daß die Insel keine Entwicklungsmöglichkeiten mehr bot. Evolution war aber in diesem Teil der Welt lebenswichtig.

Sorge bereitete mir auch der geringe Vorrat an Werkzeugen. Aus Berichten wußte ich, daß fliegende Händler hier keine anboten, und der Transport aus meiner alten Kolonie war einfach zu kostspielig. Ich mußte also damit haushalten.

**Butter bei den Fisch ...**

Als erstes mußte ich etwas gegen die sich abzeichnende Hungersnot unternehmen. *Ich ließ eine Fischerhütte errichten*, wohl wissend, daß ein Fischer 70 bis 80 Einwohner mit Nahrung versorgen konnte.

Auf der Insel gab es überhaupt kein Weideland mehr. Wollte ich Siedler anlocken, mußte ich eine ordentliche Stoffproduktion in Gang setzen. Ich entschied mich für eine großzügige Insel im Süden und *errichtete dort ein Kontor*.

*Es folgten eine Schaffarm und eine Webstube*, und ich war mir gewiß, daß die Leute bald nicht mehr würden frieren müssen.

Gleichwohl bot die Siedlung noch einen jämmerlichen Anblick. Die Leute versuchten, so gut es ging einen Tauschhandel zu betreiben, doch ohne Marktplatz war ein geregelter

Warenaustausch undenkbar. Das Problem war, daß es auf der Insel keinen geeigneten Ort dafür gab.

**Mut zur Lücke**

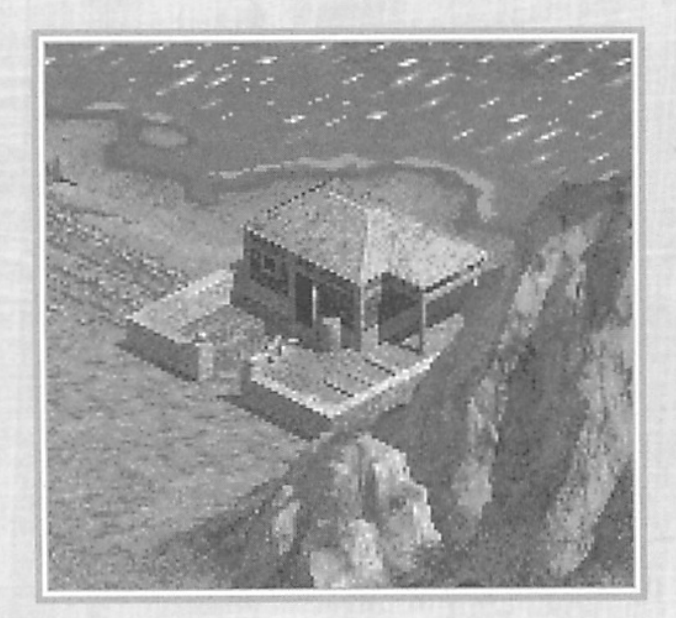
Es half also nichts, ein Teil der Bebauung mußte daran glauben.

Behutsam *ließ ich einen Teil der Straße oben im Norden entfernen,* um Platz zu schaffen für einen Marktplatz. Tief religiös wie ich war, wußte ich natürlich um die Bedeutung eines Gotteshauses. Die Leute handelten auf dem *neu errichteten Marktplatz,* um anschließend *in der neuen Kapelle* für die Vergebung ihrer Sünden zu beten.

Es zeigte sich, daß man gar nicht mehr soviel brauchte, um die Menschen glücklich zu



machen. *Als das Schiff die erste Ladung Stoffe lieferte*, strahlten die Gesichter, und die ersten Siedler wurden von der frohen Kunde angelockt.





**Rum**

Das Volk verlangte nun auch gleich nach Alkohol, doch ich ließ mich nicht erweichen. Das Werkzeug war zu knapp, als daß es für das Feuerwasser verschwendet werden konnte. Doch auch so stellte ich fest, daß die Einwohnerzahl stetig anstieg.

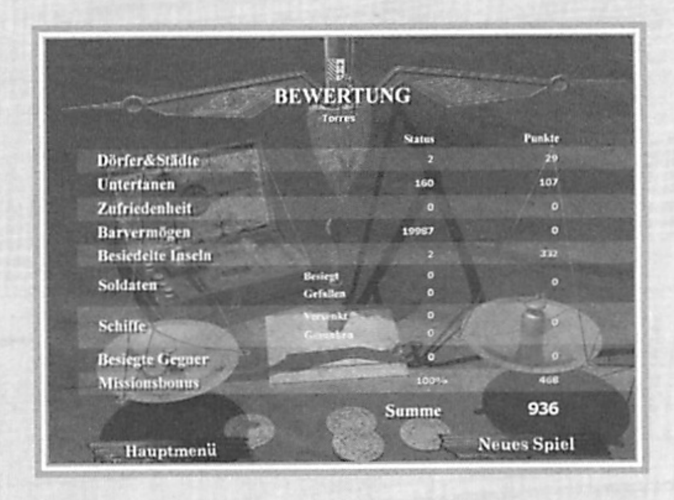
Um das Bevölkerungswachstum zu fördern, *ließ ich einige zusätzliche Häuser in den noch unbebauten Bereichen errichten*. Ich wußte, daß die Bevölkerung auf einen intensiven Meinungsaustausch im Wirtshaus Wert legt. Da für dessen Errichtung Steine erforderlich waren, *legte ich kurzerhand auf der Nachbarinsel einen Steinbruch an und ließ einen Steinmetzbetrieb errichten*.

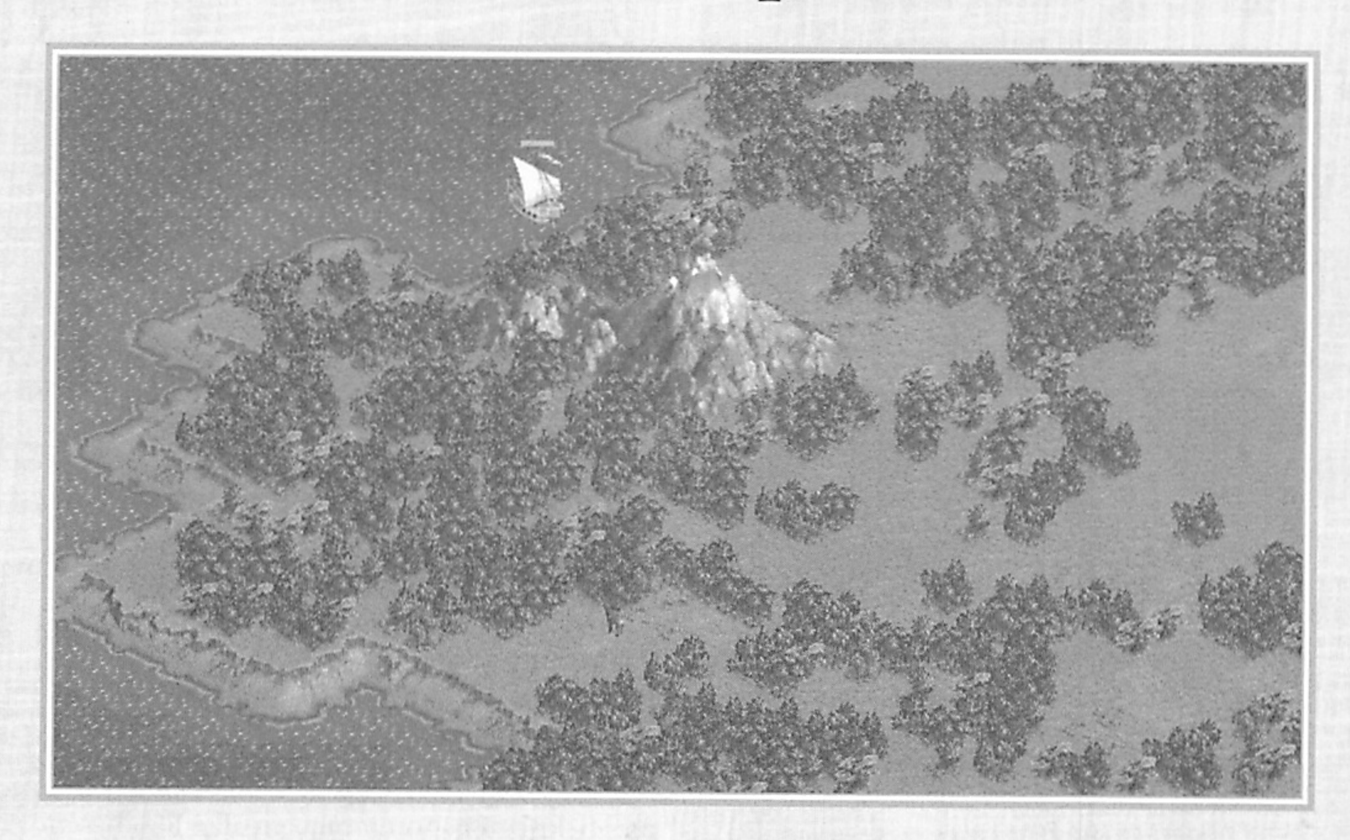
Das Schiff, das für den Transport der Stoffe gesorgt hatte, übernahm nun auch die zusätzliche Fracht und lieferte Granitblöcke zur Siedlung. Mit diesen Steinen baute ich ein Wirtshaus und erfreute mich an der Geselligkeit meiner Untertanen.

**Ora et labora**

Die Dinge liefen prächtig, und es war wieder an der Zeit, dem Schöpfer zu danken. Auch die Bewohner der neuen Häuser riefen nach spiritueller Erleuchtung, und ich erfüllte ihnen den Wunsch mit dem Bau einer neuen Kapelle.

Nun ging ich in die Vollen und baute auch noch den Rest der Insel mit neuen Häusern aus. Die Einwohnerzahl stieg stetig, und ich brauchte nichts weiter zu tun, als zuzusehen, wie meine Aufgabe sich fast von selbst erfüllte.





IN DEN HALLEN DES BERGKÖNIGS...

## Mission 3 – Die Suche nach Bodenschätzen

So weit, so gut. Ich bekam langsam Routine darin, die Geschicke der Siedler zu leiten und für stabile, gesunde Wohnverhältnisse zu sorgen. Langfristig konnten wir aber in dieser neuen Welt nur bestehen, wenn wir in der Lage waren, unser eigenes neues Werkzeug herzustellen. Dazu mußten wir eine Erzmine bauen und zunächst einmal für einen Vorrat an Eisen sorgen. Das Problem kannte ich schon aus meiner alten Heimat – die Eisenproduktion war teuer, und es bedurfte schon einer ganz besonders gut florierenden Siedlung, um sich den Unterhalt der erforderlichen Anlagen leisten zu können.

Glücklicherweise schien ein benachbartes Archipel reich an Eisenerz zu sein, und ich sandte einige Kundschafter aus, um die Verhältnisse genau zu klären.

**Da capo**

Ich entschied mich dafür, *eine der zentralen Inseln zu besiedeln*. Sie bot weite, ausgedehnte Flächen und damit optimale Startbedingungen für eine organisch gewachsene Siedlung. Und in der Inselmitte – ja, da türmte sich ein riesiger Berg auf, so schön wie die Sonnblumspitze in meiner alten Heimat! Prächtig schimmerte der schneebedeckte Gipfel im gleißenden Sonnenlicht, und meine Geologen versicherten mir, daß im Innern gigantische Erzvorkommen schlummerten und förmlich darum flehten, ausgebeutet zu werden.

*Ich errichtete das Kontor allerdings auf der anderen Seite der Insel*, denn zunächst einmal brauchte ich das weite Land. Wohl hatte ich die Konkurrenten gesichtet, doch es gab Dutzende von Inseln, und sie machten keine Anstalten, mir mein beanspruchtes Territorium abspenstig zu machen.





*Gleich am Anfang folgte auch die Fischerhütte* – so konnte sich ein solider Vorrat an Lebensmitteln ansammeln, solange die Bevölkerung noch nicht so stark zugenommen hatte.

**Der Holzweg**

*Es folgten zwei Forsthäuser, eine Schaffarm und eine Webstube.* Viele werden mich für grausam halten – die Pioniere mußten die ganze Zeit zusammengepfercht auf dem Schiff hausen, doch es würde auch seine Vorteile haben, wenn die Bewohner gleich am Anfang wirklich günstige Bedingungen für die Entwicklung vorfanden.

Und dann war es endlich soweit – die ersten Einwohner betraten das neu entdeckte Land und besiedelten die ersten errichteten Häuser!

Meinen Leuten sollte es an nichts mangeln, *weshalb ich gleich auch eine Kapelle und einen Marktplatz errichtete.* Ich hatte ja schon erwähnt, daß Siedler mehr Steuern zahlen als Pioniere. Ich war darum bestrebt, möglichst schnell Siedler anzulocken, um für weitere Eventualitäten gewappnet zu sein.

**Pacta sunt servanda**

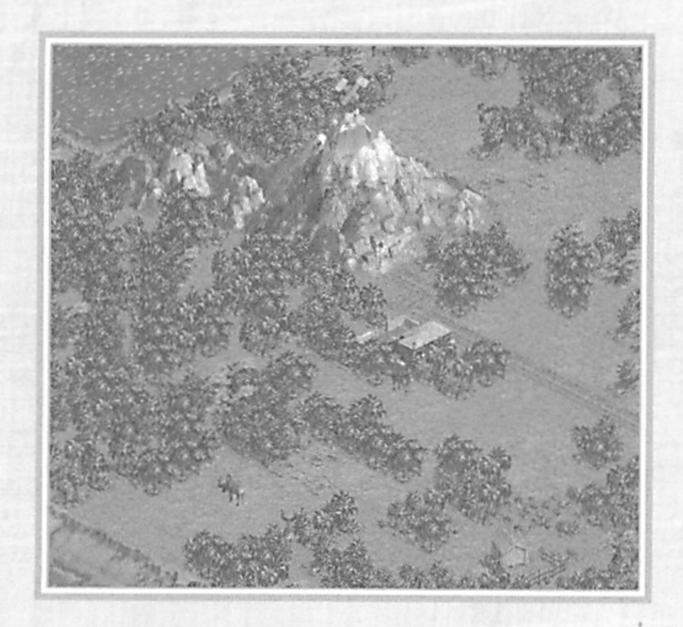
Da erwies es sich wieder einmal, daß hier draußen andere Gesetze gelten als auf dem Kontinent. Jene, die mein Volk in der alten Heimat bekriegten, boten mir ein Handelsabkommen an – zwei Handelsabkommen, um genau zu sein!

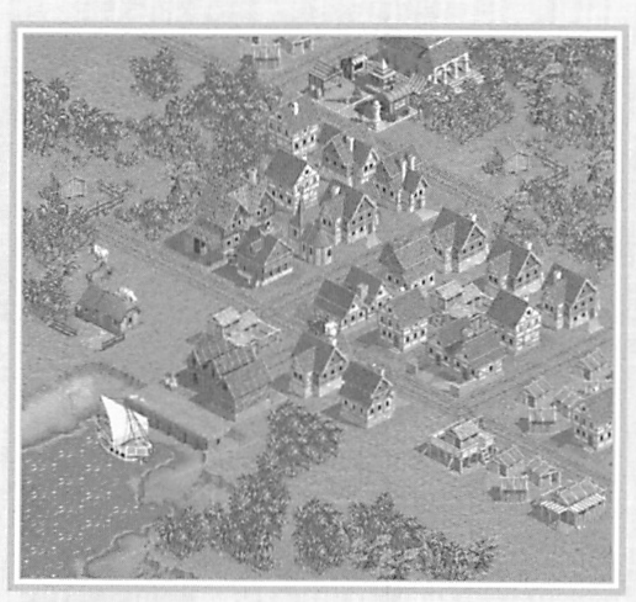
Ich überlegte gar nicht lange, denn auch in der Vergangenheit hatte sich die Zusammenarbeit gut bewährt und für ein friedliches Klima gesorgt. *Durch den Abschluß der Verträge besiegelten wir unseren Bund.*

**Marmor, Stein und Eisen bricht**

Für das Wirtshaus benötigte ich wieder Steine. Überhaupt kommen nur die einfachsten Gebäude mit Werkzeugen und Holz aus – jedes fortgeschrittene Gebäude steht und fällt hingegen mit der Steinproduktion.

Ich fackelte also nicht lange und *legte in der breiten Flanke des Bergs* – ich taufte ihn Mount Bomico – *einen Steinbruch an. In der Nähe ließ sich ein Steinmetz nieder*, und schon bald war in der Umgebung das rhythmische Klopfen von Hammer und Meißel zu vernehmen, mit denen er schöne ebenmäßige





Granitquader aus dem Fels schlug. Nun ging mir aber langsam das Werkzeug aus. Ich war gezwungen, im Kontor eine Tafel anzuschlagen, wonach unsere Siedlung bei fliegenden Händlern *Werkzeug ankaufen* würde - bis 20 Tonnen sollten für den Anfang genügen.

Die Raubritter ließen sich nicht lange bitten und lieferten bald das benötigte Gut. Das Herz tat mir weh, als ich sah, welche Bresche dies in meinen Etat schlug.

*Unterdessen errichtete ich das Wirtshaus*, doch ich hatte nicht mit der Unersättlichkeit meiner Bewohner gerechnet. Kaum bekamen sie das Geforderte, fiel ihnen etwas Neues ein. Diesmal dachten sie an die Ausbildung der Kleinen und forderten eine Schule.

Andererseits hatte ich auch Grund zur Freude, denn die Einwohnerzahl nahm aufgrund meiner Bemühungen stetig zu.

**Öffentliche Hand**

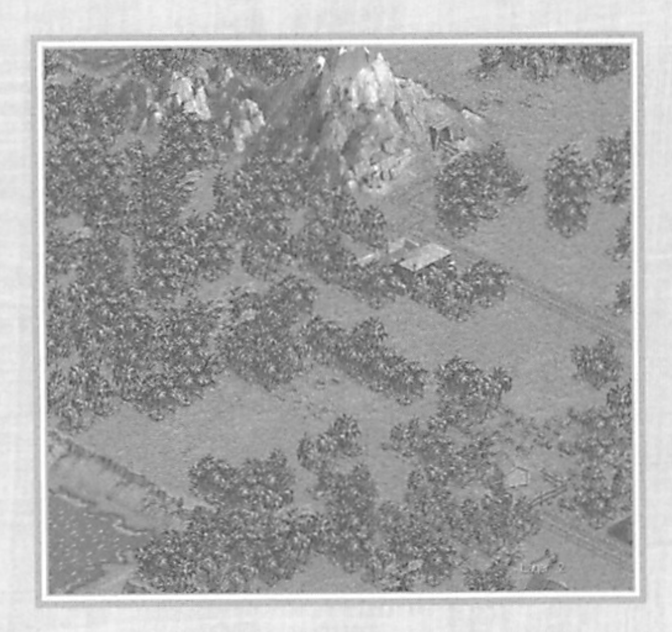
Ich unterstützte diese Entwicklung nach Kräften und sorgte mit der *Errichtung eines zweiten Marktplatzes* auch für einen schnelleren Warenumschlag. Die Pennäler wurden unterdessen in der *neu gebauten Schule* von erfahrenen Pädagogen unterrichtet, und ich begriff, daß hier eine neue Generation wißbegieriger junger Menschen heranwuchs, die eines Tages große Taten vollbringen würden.

Die Kleinen hatten aber auch einen gesegneten Appetit. Als die Vorräte sich dem Ende zuneigten, verlangten sie lauthals nach Nahrung, und ich war gezwungen, *mit einem Schiff voller Werkzeug, Holz und Steinen auf eine benachbarte Insel überzusetzen und dort Weizenfelder anzupflanzen*. Ich wählte eine Insel aus, die gut für den Gewürzanbau geeignet war, denn manche Einwohner riefen schon nach Pfeffer!

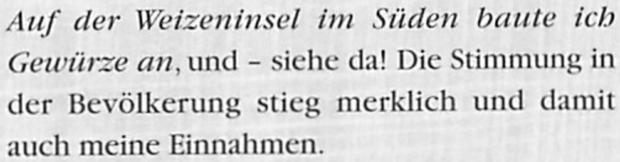
**Gebt dem Kaiser, was des Kaisers ist**

Nun wurde die Bilanz aber arg strapaziert. Der einzige Ausweg bestand darin, *die Steuern anzuheben* - doch dies durfte nicht zu Lasten des Bevölkerungswachstums gehen.

Ich besann mich auf eine alte Weisheit aus meiner Heimat: Wer zufrieden ist, murrt weniger! Ich beschloß daher, den Leuten zusätzliche Waren zu liefern, so daß sie die Steuerlast bereitwilliger erdulden würden.







*Auf der Weizeninsel im Süden baute ich Gewürze an*, und – siehe da! Die Stimmung in der Bevölkerung stieg merklich und damit auch meine Einnahmen.

Jetzt beherbergte meine Siedlung schon 120 Siedler, und meine Berater meldeten mir, daß ich nun eine *Erzmine und eine Erzschmelze* errichten könnte.

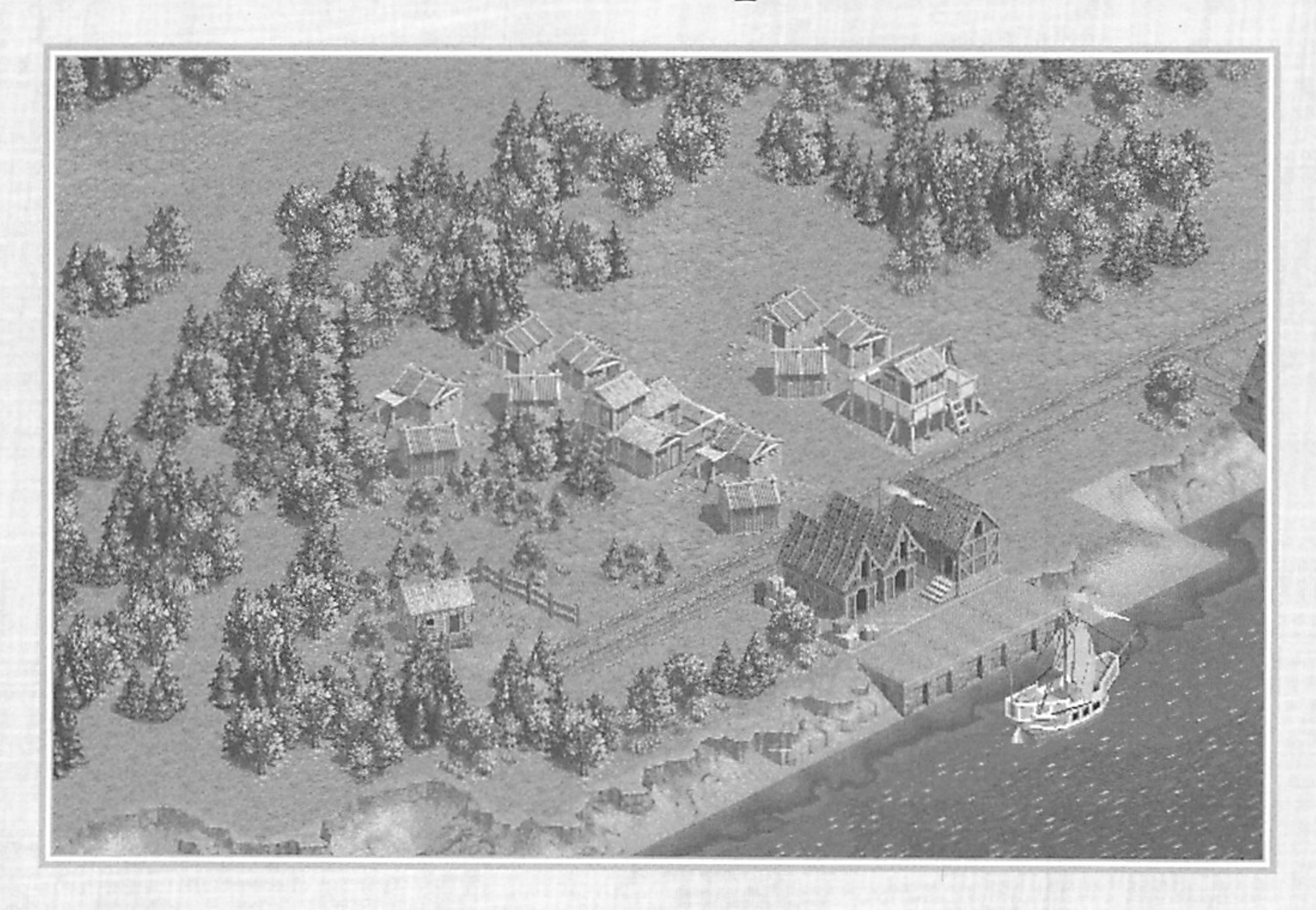
Der Schmelzer machte sich gleich mit dem Esel auf den Weg in die Erzmine, und kurze Zeit später quoll dicker Rauch aus dem Schlot, und die ersten Eisenstangen wurden ins Kontor verfrachtet.

**Des Kaisers neue Kleider**

Nackt wollten die Menschen nicht herumlaufen. Die eine Schaffarm konnte nicht mehr genügend Wolle liefern, und so ließ ich *Wald roden, um Platz für eine zweite Farm zu schaffen*.

Inzwischen war es an der Zeit, wieder etwas gegen das neuerliche Bilanzdefizit zu unternehmen. *Ich errichtete neue Pionierhütten und legte einige nicht mehr erforderliche Betriebe still* – z.B. die Forsthäuser und den Steinmetz, aber auch das Weizenfeld, die Mühle und die Gewürzplantage.

Es dauerte nicht mehr lange, und der König berief mich zufrieden ab.



DRUM PRÜFE, WER SICH EWIG BINDET...

## Mission 4 – Die Prüfung

Ich war, so schien es, endgültig den Kinderschuhen entwachsen und strebte nun nach höheren Weihen. Der König verlangte von mir nun den Aufbau einer Insel mit 500 Bürgern und überdies eine positive Bilanz von 250 Talern. Dies stellte alle meine bisherigen Fortschritte in Frage und verlangte von mir ein Höchstmaß an Organisation und Aufmerksamkeit.

Als erstes *suchte ich mir wieder eine geräumige Insel mit Erzvorkommen*, um die spätere Werkzeugproduktion zu sichern. Ich *plazierte wie üblich ein Forsthaus und eine Fischerhütte, gefolgt von einem zweiten Forsthaus und einem Marktplatz*.

*In der Mitte brachte ich eine Kapelle unter*, so daß alle Bewohner gleichmäßig von der spirituellen Energie profitieren konnten.

Ich stellte gleich *Holz und Werkzeug auf die Einkaufsliste*, um die Bewohner ohne Lieferengpässe versorgen zu können.

**Ich will Kühe**

Dann war es an der Zeit, für das leibliche Wohl meiner Einwohner zu sorgen. *Ich baute voll auf Rindermast und plazierte eine Fleischerei in der Nähe*, damit der Metzger die zukünftigen Steaks gleich vom Bauernhof holen konnte.

*Natürlich durfte auch eine Schaffarm und eine zugehörige Webstube nicht fehlen* – ein Couturier vom alten Kontinent führte eine neue Mode ein, und der Bedarf an Stoffen war riesengroß.





**Aufbäumen**

Die beiden Förster kamen mit der Holzproduktion nicht nach. Immer wieder faulenzten sie herum, weil der Baumbestand sich erst wieder regenerieren mußte. In dieser Zeit glichen ihre sinnentleerten Gesichter einem Fragezeichen.

*Ich baute daher ein drittes Forsthaus*, um die Wartezeit zu überbrücken und den Holznachschub in geordnete Bahnen zu lenken.

So langsam wurde der Platz wieder eng, *und kurzerhand eröffnete ich eine zweite Markthalle*, was den positiven Nebeneffekt hatte, daß Waren noch schneller zum Kontor gebracht werden konnten und daher noch flinker zum Verbraucher kamen.

**Friede, Freude, Eierkuchen**

Inzwischen waren auch die Konkurrenten in etwa genauso weit. *Sie boten mir die obligatorischen Handelsabkommen an, die ich auch akzeptierte*. Angesichts der Parallelen zu den früheren erfolgreichen Missionen ließ sich dieses Unternehmen recht erfolgversprechend an.

*Nach der Errichtung eines Steinbruchs und eines Steinmetzbetriebs traf sich die Bevölkerung im neuen Wirtshaus*, unterhielt sich über die Tagespolitik und vermehrte sich dabei fleißig.

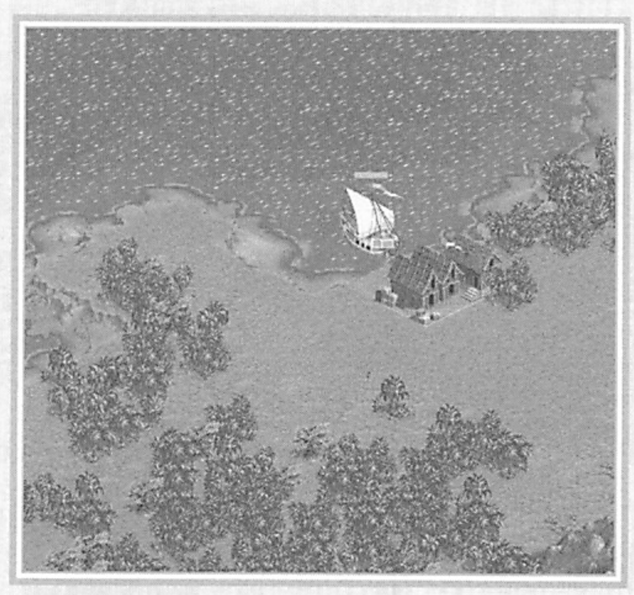
Es war nun an der Zeit, an die erhöhten Bedürfnisse meiner Untertanen zu denken. Ich suchte mir eine schöne Insel in der Nachbarschaft aus, die perfekte Bedingungen für den Anbau von Tabak und Zuckerrohr bot. So konnte ich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen und meine Bevölkerung gleich mit zwei wichtigen Rohstoffen aus einer Quelle versorgen. *Als erstes untermauerte ich meinen Gebietsanspruch mit der Errichtung eines Kontors*.

**Gib dem Affen Zucker**

*Ein Forsthaus sollte auch dieses Eiland mit genügend Baumaterial versorgen. Daneben legte ich eine schmucke Zuckerrohrplantage an.*

Der Nachwuchs, der sich eingestellt hatte, wurde *postwendend eingeschult*.





Anders als die Erträge eines Weinbergs mußte das Zuckerrohr *in einer Rumbrennerei weiterverarbeitet werden*. Allerdings brachte ein Zuckerrohrfeld auch höhere Erträge. Die Bewohner erfreuten sich jedenfalls sehr am Meßwein.

Doch auch die passionierten Raucher sollten zu ihrem Recht kommen: Gleich in der Nähe der Zuckerrohrplantage fand ich eine schöne Ecke, *in der ich eine Tabakplantage unterbringen konnte*.

*Nun fehlte nur noch eine zweite Kapelle*, um die Einwohner der vielen neu gebauten Häuser so richtig glücklich zu machen.

**Wo der Pfeffer wächst**

Nun wurde es Zeit, den Siedlern auch noch den letzten Wunsch zu erfüllen. Bevor ich ihnen einen gepfefferten Steuerbescheid präsentieren konnte, mußte ich sie mit eben diesem versorgen.

*Ergo nahm ich eine dritte Insel in Besitz, die sich besonders gut für den Gewürz- und Baumwollanbau eignete.*

Inzwischen war auf der Tabak- und Zuckerrohrinsel der erste Tabak geerntet worden. *Ein Tabakwarengeschäft sorgte für die Weiterverarbeitung* und für glückliche Gesichter meiner Leute.

Auch auf der dritten Insel mußte natürlich *erst einmal ein Forsthaus* her – ich brauchte mein Schiff vorwiegend für den Transport von Alkohol und wollte nicht jedesmal wegen einer neuen Fuhre Holz die Gewürzinsel ansteuern müssen.

Warum Gewürzinsel? *Weil ich dort eine schmucke Gewürzplantage einrichtete!*

**Bourgeois**

Der Erfolg war überwältigend. Scharenweise kamen Bürger aus dem Ausland und verdrängten die Siedler aus ihren Häusern. Ihre verweichlichten Körper konnten indes dem doch etwas rauhen Klima nicht standhalten, *und sie riefen nach einem Arzt*, um ihre kleinen Wehwehchen und Zipperlein zu kurieren. El Medico machte sich gleich an die Arbeit und ließ die blassen Bürgersfrauen zur Ader.




In dem Klima des Wohlstands hatten die Bürger natürlich mehr Zeit für die schönste Nebensache der Welt, so daß sie bald über relativ große Familien verfügten. *Einige zusätzliche Rinder- und Schaffarmen* sorgten für einen ununterbrochenen Strom an Nahrung und Stoff für Windeln.

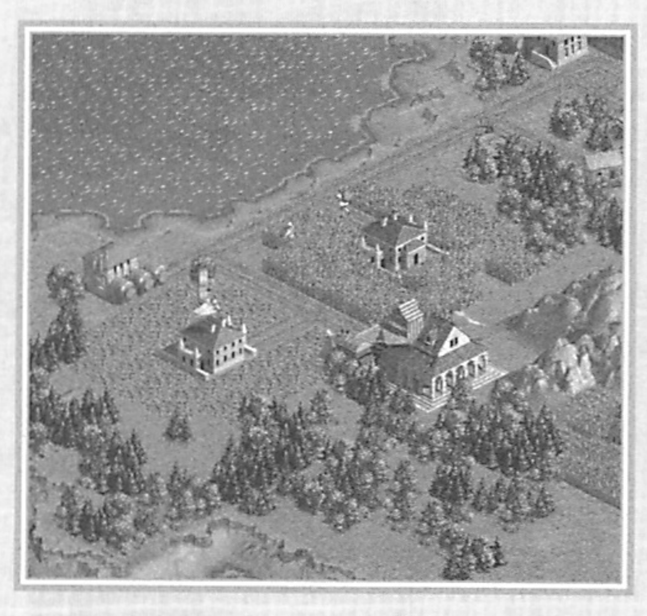
**Mehr, mehr, mehr**

Die Bürger waren außer Rand und Band – es fehlte an allem! Sie wollten mehr Alkohol, mehr Essen, mehr Stoffe! Ich tat, wie geheißen, *und errichtete eine zusätzliche Zuckerrohrplantage, eine Rinderfarm und einen weiteren Schlachter*.

Jetzt mußte ich wieder an meine durch den Werkzeugeinkauf gebeutelte Bilanz denken. Durch Selbstversorgung konnte man hier eine Menge Geld sparen. Unter unermüdlicher Mitarbeit meines Volkes, sei es durch Steuern oder durch Hand- und Spanndienste, *wurden so eine Erzmine, eine Erzschmelze und eine Werkzeugfabrik aus dem Boden gestampft*.

So konnten *Werkzeuge bald von der Einkaufsliste gestrichen* werden, und die finanzielle Situation entspannte sich.





**Teufelswerk**

Doch da geschah die Katastrophe. Wir unterhielten einen regen Handelsverkehr mit anderen Siedlungen und auch den Kontrahenten. Mit einem der Schiffe kamen die Ratten - und mit ihnen die Pest, die schreckliche Geißel der Menschheit! Auf dem alten Kontinent waren Hunderttausende von Menschen einen qualvollen Tod gestorben, weil die Bevölkerung unter gräßlichen Bedingungen hauste und die hygienischen Verhältnisse indiskutabel waren.

Ich segnete den Tag, an dem ich den Arzt herbeigerufen hatte. El Medico kümmerte sich unermüdlich um die Kranken, und die Epidemie ging einigermaßen glimpflich vorüber. Gleichwohl war das eine oder andere Haus entvölkert und schließlich in Staub zerfallen, weil der Herrgott alle Bewohner in sein Reich gerufen hatte. Gott sei ihrer armen Seelen gnädig.

**Und noch mehr**

Bald kamen wir aber über die Verluste hinweg, und die Population erholte sich rasch. *Durch einen zweiten Marktplatz auf der Tabak- und Zuckerrohrinsel* wurde das Einzugsgebiet vergrößert, so daß Platz für weitere Plantagen bereitgestellt wurde.

Durch den stetigen Ausbau der Häuser kam es zu einem Engpaß in der Versorgung mit Steinen. Ich reagierte darauf mit der *Errichtung eines zweiten Steinbruchs und eines zweiten Steinmetzbetriebs*. Erst später gelangte ich zu der Einsicht, daß ein Steinbruch vollkommen ausgereicht hätte. Solange sich die Steinmetze im Einzugsbereich des Steinbruchs befinden, können sie friedlich in einem einzigen Steinbruch nebeneinander arbeiten. Schade um die überflüssigen Ausgaben an Werkzeugen und Holz.

**Ableger**

Die Bewohner verlangten nach neuem Baugrund. Fast alle Anwesen waren inzwischen zu Bürgerhäusern ausgebaut worden, und mit *einer neuen Siedlung am Meeresufer* bot ich der Bevölkerung zusätzliches Wachstumspotential.

Die neuen Bewohner riefen natürlich auch nach Alkohol, und ich war froh, daß ich durch die auf der Zuckerrohrinsel errichtete Markthalle ohne weiteres *ein zweites Zuckerrohrfeld bestellen* konnte. Die Rumbrennerei kam inzwischen mit der Menge an Zucker nicht mehr nach, *und eine zweite gesellte sich dazu*.

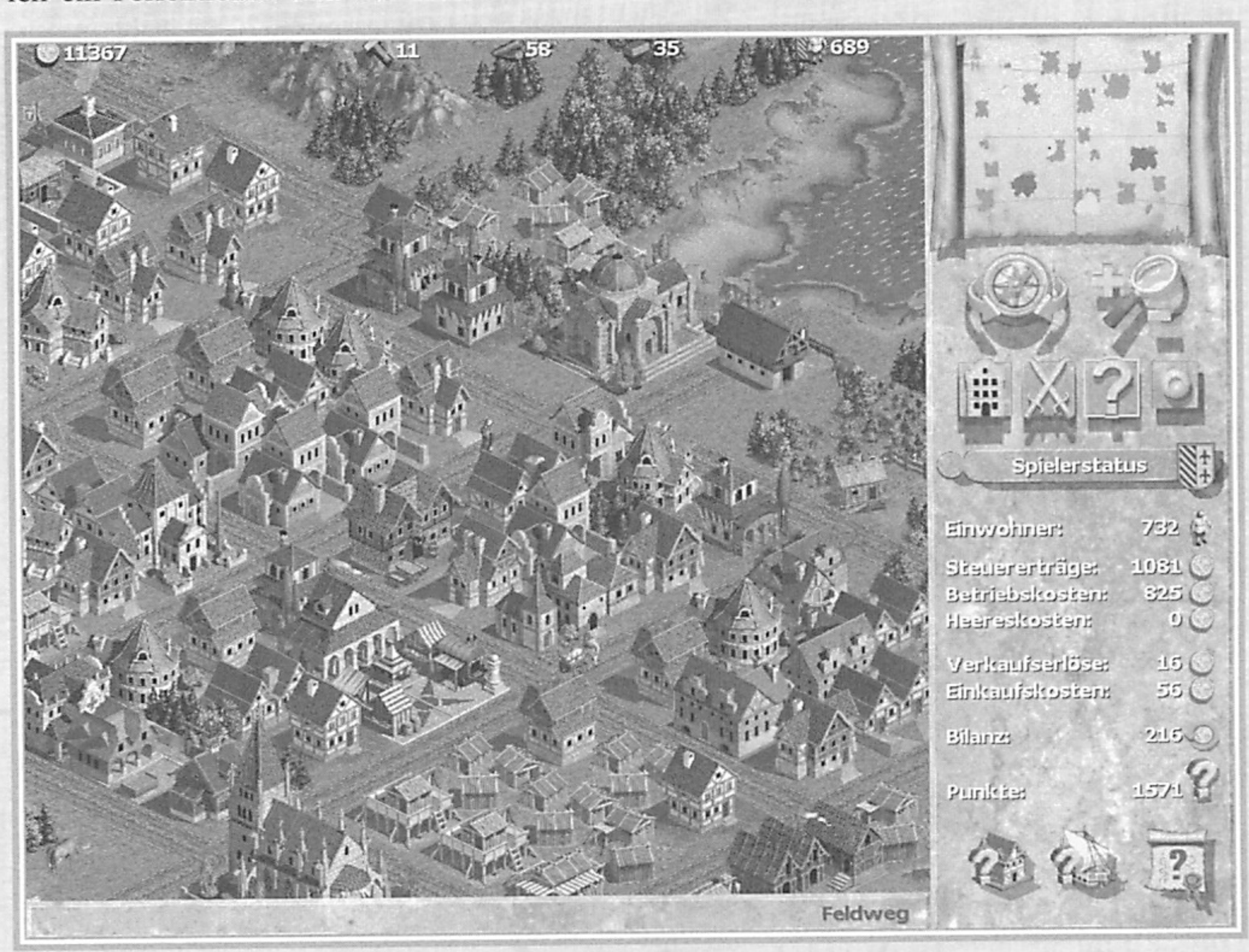
Es gab nur eines, was ich gegen die qualvolle Enge auf der Hauptinsel tun konnte - der Förster mußte weg! *Durch die Rodung des Waldes gewann ich wertvollen Bauplatz, den ich unverzüglich mit neuen Häusern besetzte*.

**Der letzte Schliff**

Eigentlich wäre es gar nicht mehr nötig gewesen, doch Ihr habt sicher schon erkannt, daß ich ein Perfektionist bin. Wie hätte ich auch meinen Bewohnern diesen Wunsch abschlagen können? *Sie verlangten eine Kirche, und die gab ich ihnen*. Ein prachtvolles gotisches Bauwerk, für dessen Errichtung ich eigens einen alten Baumeister aus der alten Heimat habe kommen lassen. Die Choräle der Gemeinde stiegen hoch in die Luft - ad maiorem dei gloriam!

Angesichts der Erfahrungen mit der Pest zögerte ich auch nicht lange, Verbesserungen bezüglich der Hygiene vorzunehmen. *In einem Badehaus* ließen die Bürger die Seele baumeln und stärkten zugleich ihre Gesundheit.

Und natürlich auch mein Selbstvertrauen - denn mein Ziel war bald darauf erreicht.






## Mission 5 – Friedliche Regentschaft

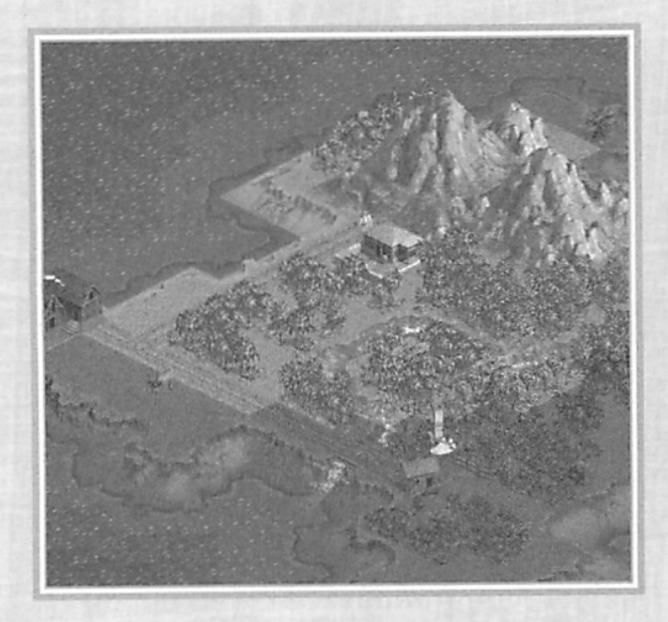
Mein König verlangte nach 200 neuen Bürgern – doch das neue Archipel war weitestgehend besiedelt und bot wenig Entwicklungschancen. Mit meiner bisherigen gemütlichen Expansionspolitik – große fruchtbare Insel suchen und dann noch zwei bis drei weitere Satelliteninseln mit fruchtbarem Boden – hatte ich hier keine Chance. Natürlich hätte man auch an ein kleines Kriegsmanöver denken können, doch ich beschloß, die Dinge erst einmal friedlich zu regeln. Ich mußte nun auf jeden Fall das beste aus der Situation machen. Ein einziges Eiland war unbesetzt, und ich ergriff gleich die Gunst der Stunde *und setzte dort ein Kontor und ein Forsthaus hin.*

Wie üblich drohten dem Volk erhebliche Ernährungsprobleme. Vorrangigste Aufgabe war daher die Sicherung der Lebensmittelversorgung. *Eine Rinderfarm und eine Metzgerei sollten hier schnell Abhilfe schaffen.*

### Für ´nen Appel und ´n Ei

Ich mußte darauf achten, die vorhandenen Ressourcen optimal auszunutzen. Oben gab es noch eine Landzunge, die außerhalb jedes Einzugsbereichs lag. *Mit einer strategisch günstig plazierten Markthalle sicherte ich mir auch diesen Boden.*

Für die fortgeschrittenen Gebäude benötigte ich natürlich wieder eine ganze Ladung Steine. Wie gut, daß die zweite Insel mit einem prächtigen Berg bestückt war, der bereitwillig seine Schätze preisgab – Granitquader allererster





Güte. *Ich brauchte bloß einen Steinbruch einzurichten* und konnte zusehen, wie sich die wertvolle Ware im Kontor stapelte. Flink mit dem Schiff auf die Hauptinsel gebracht, und die Bewohner würden es mir bald mit reger Bautätigkeit danken.

Praktischerweise war die Satelliteninsel bestens für den Pfefferanbau geeignet, *und die dort eingerichtete Gewürzplantage* trug schon bald erste Früchte.

**Die Hohe Schule des Trinkens**

Jetzt gab ich den Einwohnern das, was ihr Herz am meisten begehrte - *die Schule für die Kleinen und das Wirtshaus für die Großen*. Eigentlich war die Welt ja ungerecht - viel lieber hätte ich die widerspenstigen Kleinen ins Wirtshaus geschickt und die Erwachsenen, die ja immer so viel von der Bildung predigten, dürften bei mir die Schulbank drücken.

Nun fehlte nur noch das Feuerwasser. *Am äußersten Zipfel der Hauptinsel fand sich ein prächtiger Platz für einen Rebstock*. Ich taufte das Gut Chateau Brady - und ich darf Euch versichern, der edle Tropfen war wahrlich exzellent.

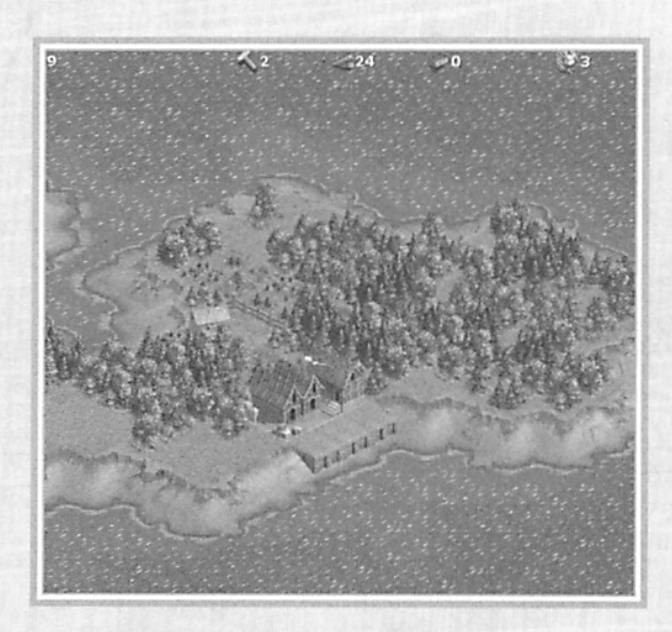
**Schärfer**

*Als nächstes folgte ein Marktplatz auf der Versorgungsinsel* - ich wollte die Fläche soweit wie möglich nutzen, um möglichst keine Waren bei der Konkurrenz kaufen zu müssen. Ich wußte: War man einmal von der Warenzufuhr abhängig, konnte einem ganz schnell auch wieder der Hahn abgedreht werden.

*Ich legte zwei weitere Gewürzplantagen an* und war überzeugt, nun wirklich alles für meine Schäfchen getan zu haben.

Der Pfeffer stärkte die Manneskraft der Siedler, und mit Gottes Segen brachten die rotbackigen Siedlerfrauen viele stramme Kinderlein zur Welt. Im übrigen kamen nun auch viele Bürger an, um ihr Glück in der neuen Welt zu versuchen.

Um ihre zarte Gesundheit besorgt, *kümmerte ich mich sogleich um eine angemessene Unterkunft für einen Arzt*. El Medico, mein erster Arzt, hatte inzwischen einigen Nachwuchs ausgebildet, und einer der verheißungsvollen jungen Männer erklärte sich bereit, in unserer Siedlung nach dem rechten zu sehen.






**Ist der Platz noch frei?**

Es blieb ein Kernproblem – die Bevölkerung hatte nichts zu rauchen. Ich stand am Scheideweg: Die eine Möglichkeit bestand darin, Handelsbeziehungen zu den Nachbarn aufzunehmen und bei ihnen Zigarren einzukaufen. Die andere ... nun, die war etwas weniger von Moral geprägt.

Ich brauche nicht zu betonen, daß ich mich für die letztere entschied. Ich mag ja gottesfürchtig und friedliebend sein, doch wo es um das Überleben meines Volkes geht, werde ich zur reißenden Bestie.

Ich fuhr also kurzerhand zu einer nördlichen Insel, auf der sich Blau breitgemacht hatte und die beste Anbaugebiete für Tabak beherbergte. Blau hatte einen Fehler gemacht: Er hatte ein Stück unbesiedelt gelassen, *und genau dort plazierte ich mein Kontor*.

**Für zehn Zechinen würde ich meine eigene Mutter umbringen**

Blau war überhaupt nicht begeistert von der Idee und verbot mir schon im vorhinein jegliche Ambitionen. Als ich mich keck über seine Wünsche hinwegsetzte, erklärte er mir kurzerhand den Krieg.

Um ehrlich zu sein, hatte ich mit derartigen Verwicklungen bereits gerechnet. *Ich bot ihm daher erneut ein Handelsabkommen und einen Friedensvertrag an, und als ich ihm auch noch einen Tribut in Aussicht stellte*, war auf einmal wieder alles in Butter – und ich hatte meine Anbaustätte für Tabak!

Zwischenzeitlich mußte ich mich einmal mehr um das Nahrungsproblem kümmern – *Rinderfarmen sorgten bei den Einwohnern für die richtige Stimmung*.

Im übrigen stellte ich fest, daß ich das mit den Gewürzplantagen etwas übertrieben hatte – die Leute verlangten wieder vermehrt nach Stoffen, und ich hatte keinen Platz mehr. *Kurzerhand riß ich die Plantagen wieder ab und stellte dort zwei Schaffarmen auf*.




**Feuer war es, was da klang – ein Qualm aus Kajüt' und Luke drang**

So etwas hatte ich in meinem Leben nicht erlebt. Ein unvorsichtiger Zigarrenraucher gefährdete das Wohl meiner ganzen Siedlung. Der Brand griff rasch über, und ich war froh, daß ich genug Baumaterial und Werkzeug hatte, um gleich ein Feuerwehrgebäude zu errichten. Die Mannen gingen gleich an die Arbeit und konnten durch ihr beherztes Eingreifen Schlimmeres verhindern. Ich nahm mir vor, künftig frühzeitig Feuerwehren zu errichten. Ganze Viertel konnten sonst Opfer der Flammen werden, und man war zum Zuschauen gezwungen, weil mangels Werkzeug oder Steinen keine Feuerwehr aufzustellen war. Eine grauenhafte Vorstellung!

Nun hielt mich aber nichts mehr, *und ich baute schnell drei Tabakplantagen auf der annektierten Insel auf*. Es dauerte gar nicht mehr lange, und angesichts der geballten Versorgung mit allen nur erdenklichen Gütern fanden sich über 200 Bürger in meiner bescheidenen Siedlung ein.

WER ABER BEKOMMT DEN DICKSTEN BROCKEN?

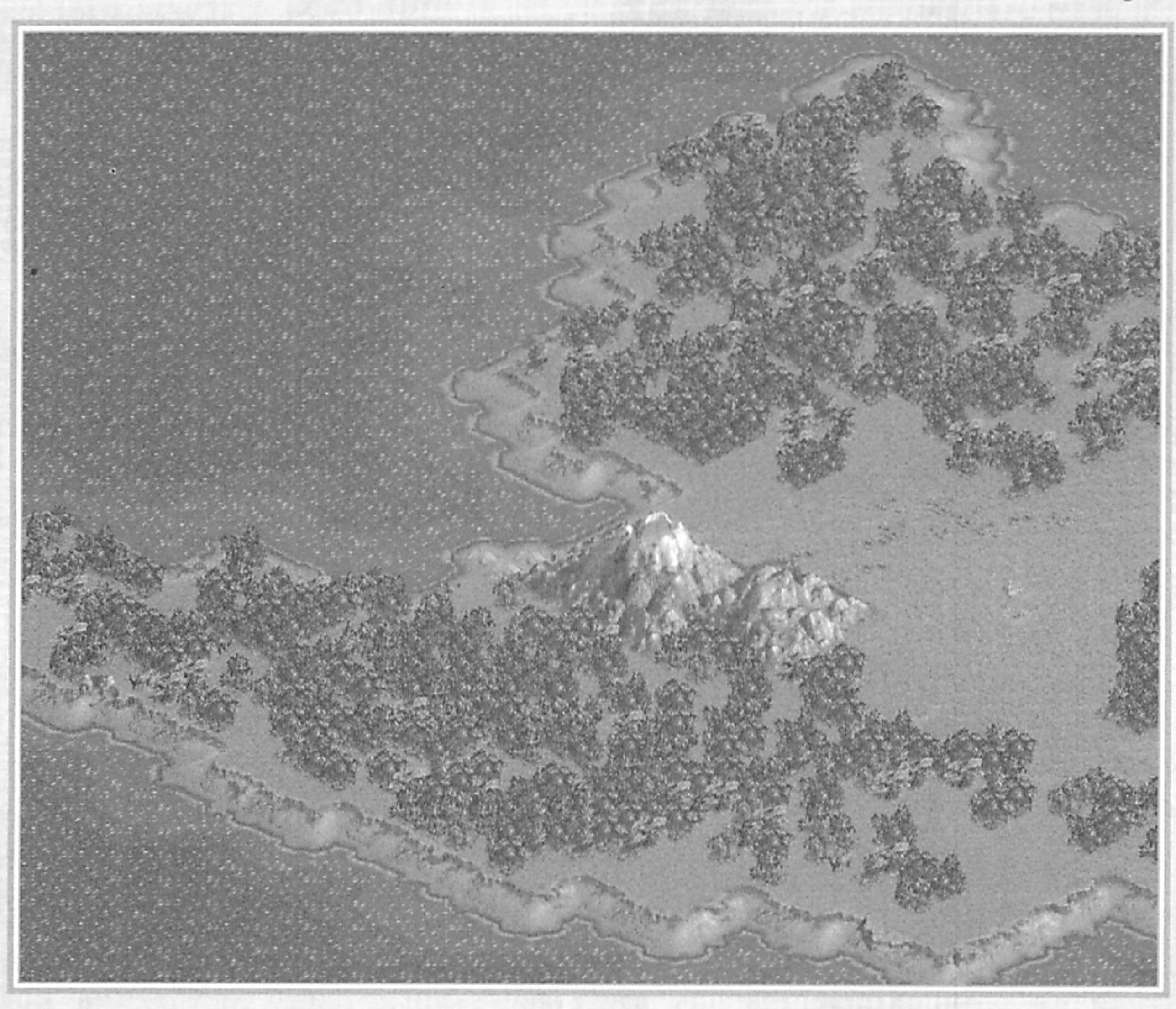
## Mission 6 – Wenig Land

Die Gelüste seiner Majestät waren nun endgültig geweckt. Nachdem seine Kriegskasse durch die reichhaltigen Einnahmen aus den bereits errichteten Inseln kräftig gefüllt wurde, dürstete es ihn nach neuen Einnahmequellen. Um die Entwicklung zu beschleunigen, begehrte er nun gleich zwei neue Siedlungen mit je 500 Einwohnern, wobei jeweils die Hälfte davon Bürger sein sollten. Dies wäre alles nicht so schwer, wenn die Widersacher im betreffenden Archipel nicht bereits Fuß gefaßt hätten.

Ich suchte mir *ein ausgedehntes Eiland im Süden* aus, das natürlich über entsprechende Erzvorkommen verfügte. Dies sollte der Standort für die erste Siedlung werden.

Ihr kennt ja bereits die ersten Schritte - *Forsthaus, die ersten Hütten*. Gefragt war ein ruhiger und besonnener Aufbau, ganz wie in der Vergangenheit.

**Eins plus eins**
Ich mußte von Anfang an auf der Hut bleiben. Was, wenn die Konkurrenten gleich am Anfang die schönsten Inseln annektieren würden? Dies mußte um jeden Preis verhindert werden. Ich befuhr mit meinem Schiff das Archipel,







erkundete die Inseln *und besiedelte schließlich eine zweite, diesmal im Norden*. Sie zeichnete sich durch optimale Bedingungen für Tabak und Zuckerrohr aus.

*Auch hier errichtete ich gleich ein Forsthaus* und war dann längere Zeit damit beschäftigt, Holz von der zweiten zur ersten Insel zu transportieren. *Es folgte ein Marktplatz auf der Hauptinsel*, um den Wirtschaftskreislauf anzukurbeln und das Einzugsgebiet zu erweitern.

Zu dieser Zeit meldeten sich die Widersacher bei mir und boten mir zwei Handelsverträge an, *die ich dankend annahm*.

Inzwischen baute ich natürlich meine Siedlung mit weiteren Häusern aus – ich mußte ja die Einwohnerzahl erhöhen und dadurch auch die Steuereinnahmen optimieren. *Mit einem zweiten Forsthaus auf der Hauptinsel sorgte ich für einen steten Nachschub an Baumaterial*.

**In excelsis deo**

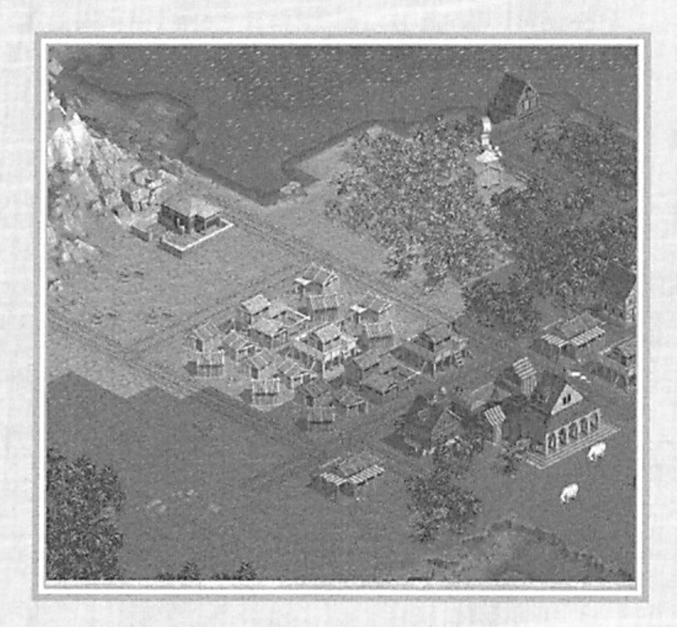
Nun war es wieder an der Zeit, die Siedler anzulocken. Welchen besseren Weg gab es dafür, *als eine Kapelle zu errichten*?

Zugegebenermaßen muß ich im nachhinein eingestehen, daß die Siedlung ein wenig ungünstig aufgebaut war. Ich hätte von Anfang an eine viel größere Freifläche aussuchen müssen, so daß sich die öffentlichen Gebäude in der Mitte hätten plazieren lassen, um dadurch mit ihrem Einzugsbereich die Häuser optimal abzudecken. Nun gut, ich lernte aus jedem Fehler dazu.

*Die nächsten Gebäude waren Schaffarm und Webstube*.

*Auf der zweiten Insel errichtete ich unterdessen eine Fleischerei und natürlich die zugehörige Rinderfarm*.

Es gibt nichts, was die hart arbeitende Bevölkerung besser stärkt und gesund erhält als ein saftiger Sonntagsbraten. Man sah den Leuten trotz der Entbehrungen richtig an, daß sie glücklich waren. Nicht ohne Stolz darf ich ergänzen, daß dies zum Teil auch an meiner





Person lag. Viele kannten mich von früher, und alle vertrauten sie blind meinem Geschick als Anführer und Statthalter des Königs, der sie in ein neues und besseres Zeitalter führen sollte.

**Das dritte Haus ward aber aus Ziegeln erbaut**

Für die anderen öffentlichen Gebäude benötigte ich natürlich wieder Granitquader. Der Berg auf der Hauptinsel eignete sich ausgezeichnet, *um dort einen Steinbruch und einen Steinmetzbetrieb zu errichten*.

Auch auf der zweiten Insel mußte ich nun für Ausdehnung sorgen. *Mit einer Markthalle sicherte ich den Raum für weitere Entwicklungen.*

Nun offenbarten sich die Nachteile meiner Bauweise. Von vielen der neuen Gebäude war der Weg zur Kapelle einfach zu weit, und Leute, die nicht regelmäßig beichten, arbeiten auch nicht mit dem rechten Antrieb und zahlen weniger Steuern. Ich mußte also wertvolles Werkzeug opfern und *eine zweite Kapelle in der Nähe der Neubausiedlung errichten*.

*Beim Wirtshaus paßte ich daher auf und wählte eine Stelle, die von allen Häusern aus gut zu erreichen war*. Bereits früher war mir aufgefallen, daß das Wirtshaus regelmäßig als sozialer Treffpunkt fungiert und den Zusammenhalt in der noch jungen Siedlung stärkt.

**Mein Glas setzt schon Staub an**

Wieviel ist schon ein Wirtshaus wert, in dem keine alkoholischen Getränke serviert werden? Der gute Boden der zweiten Insel sollte nun Früchte tragen. Mit einem Schiff voller Baumaterial (Werkzeug und Steine) setzte ich dorthin über. Holz brauchte ich nicht mitzubringen, denn das dortige Forsthaus hatte bereits für einen erklecklichen Vorrat an Baumstämmen gesorgt.

*Ich errichtete also eine Zuckerrohrplantage und eine Rumbrennerei.*

*Die Hauptinsel eignete sich hingegen für den Anbau von Gewürzen. Eine entsprechende Plantage wurde abseits der Siedlung eingerichtet und trug bald Früchte.*





**Dicke Luft**

Nun fehlte nur noch eines, um den Aufstieg ins Bürgertum zu vollziehen: Tabak! Dies mußte aber noch warten, denn zunächst galt es, die Lage zu stabilisieren.

*Ich errichtete eine Schule und einen zweiten Marktplatz.*

*Auch auf der zweiten Insel entfaltete ich eine rege Bautätigkeit und setzte eine zweite Zuckerrohrplantage drauf. So wurde auch die Rumbrennerei ausgenutzt: Mit den Erträgen zweier Zuckerrohrfelder war sie voll ausgelastet.*

Nun erschienen auch schon die ersten Bürger und *verlangten lauthals nach einem weiteren Marktplatz.*

**Holzauge, sei wachsam**

Doch auch die Gegner blieben nicht untätig: Rot setzte kurzerhand auf eine im Westen gelegene Insel über und richtete dort ein Kontor ein.

Ich war wieder einmal nahe dran, mich von der Last der Werkzeugeinkäufe zu befreien. Dazu mußte eine Eisenproduktion etabliert werden. Dies gelang mir, *indem ich eine Erzmine, eine Erzschmelze und einen Werkzeugmacherbetrieb aus dem Boden stampfte.*

**Warm, wärmer, HEISS!**

Ich verfluchte meinen Leichtsinn. Wieder einmal hatte ich die Forderungen meiner Bevölkerung ignoriert. Der Bau neuer Häuser schien mir wichtiger zu sein als ein Brandschutz. Die daraus resultierende Brandkatastrophe verwüstete ein ganzes Viertel. Nicht auszudenken, wieviel Werkzeug und wertvolles Baumaterial dadurch verschwendet wurde! Und außerdem machten sich auch die Ausfälle an Steuereinnahmen drastisch bemerkbar.

An den Folgen konnte ich nichts mehr ändern, doch angesichts der Katastrophe *errichtete ich umgehend eine Feuerwehr.*





Inzwischen benötigte die Bevölkerung viel mehr Stoff. *Eine neue Schaffarm gesellte sich zu der ersten hinzu*. Außerdem wies auch die Nahrungsversorgung bedrohliche Engpässe auf. *Hier sollten zwei Weizenfelder, eine Mühle und eine Bäckerei Abhilfe schaffen*.

Sicher ist sicher, dachte ich mir, *und pflanzte gleich drei weitere Weizenfelder an*.

**Dieses war der erste Streich ...**
Jetzt wurde es höchste Zeit, sich um die zweite Siedlung zu kümmern. Die zweite Insel bot dafür noch genügend Fläche, *und ich errichtete gleich einige Häuser und eine Kapelle*.

Nun wurden die Dinge aber unangenehm. Ein Freibeuterschiff griff mein Transportschiff an. Angesichts der überwältigenden Bewaffnung des Piraten blieb mir gar nichts anderes übrig, als die weiße Fahne zu hissen. Fassungslos sah ich zu, wie die verwegenen Banditen sich näherten, mein Schiff enterten und die wertvollsten Waren mitnahmen. In Zukunft blühten mir da offensichtlich noch heftige Auseinandersetzungen.

Für einen reibungslosen Transport kam ich mit einem einzigen Schiff nicht mehr aus. *Am Ufer des Meeres errichtete ich eine kleine Werft*, wobei ich darauf achtete, daß sich ein Kontor bzw. Marktplatz in ihrem Einzugsbereich befand. Für den Schiffsbau waren nämlich Holz und Stoffe erforderlich, und diese mußten erst per bewährtem Eselstransport aus den Lagern herbeigeschafft werden.

**Gasthof »Zur Post«**
Ich baute unverdrossen an der zweiten Siedlung weiter *und errichtete auch ein Wirtshaus*, damit mein Volk sich so richtig wohl fühlte.

Der Alkohol reichte jedoch nicht für beide Siedlungen. Außerdem kam ich nun wirklich nicht mehr ohne Tabak aus. *Daher baute ich jeweils zwei Felder mit Tabak und mit Zuckerrohr an*.

Zwischendurch stand ich einige bange Monate durch. Die Sonne brannte unbarmherzig auf die Erde nieder, und als kein einziger Regentropfen fiel, verdorrten viele Felder, und es drohte eine furchtbare Hungersnot, die nur durch *massive Zukäufe von Lebensmitteln*





abgewendet werden konnte. Diesen einen Vorteil hatten die Rinderfarmen gegenüber Weizenfeldern: Zwar benötigten erstere wesentlich mehr Platz, sie konnten aber im Gegensatz zu den letzteren nicht verdorren.

**Der letzte Schliff**

Beide Siedlungen wuchsen vorbildlich, und als das Missionsziel der ersten erreicht war, *verbot ich die Abholung von Baumaterial auf der ersten Insel*. Andernfalls hätte ich wegen des Bevölkerungswachstums weitere Felder anlegen müssen.

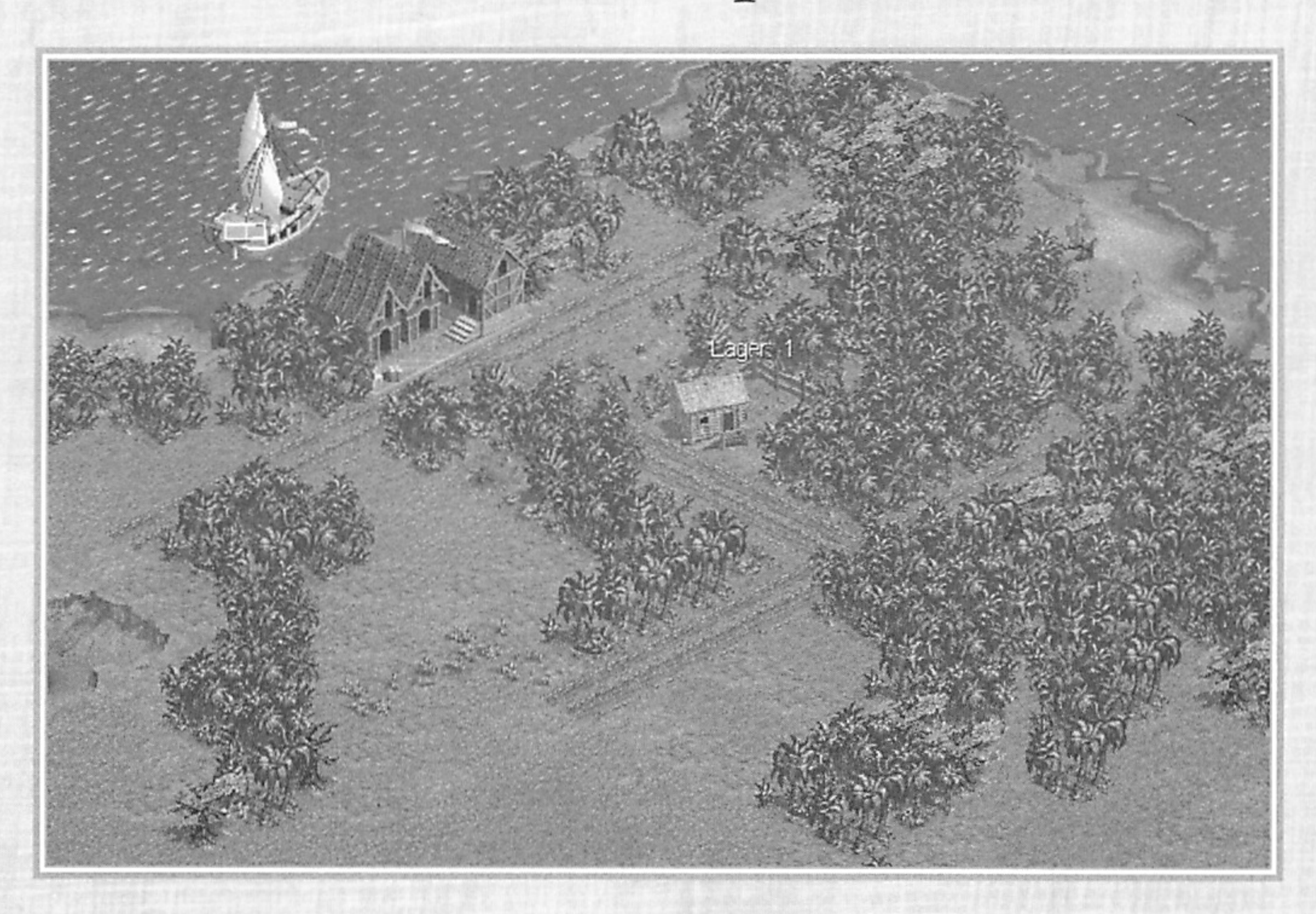
Doch auch so war es erforderlich, *ein zusätzliches Gewürzfeld anzulegen*.

*Spaßeshalber legte ich auch eine Kakaoplantage an*, um das Wachstum dieser tropischen Pflanze zu erproben. Ihr könnt euch nicht vorstellen, welch glückliche Gesichter die Kinder machten, als sie zum ersten Mal in ihrem Leben Schokolade kosten durften!

Außerdem fehlte mir der Platz für weitere Zuckerrohrfelder – Alkoholmangel entwickelte sich zu einem ernsten Problem.

*Glücklicherweise fand ich eine dritte Insel in der Nähe, auf der Zuckerrohr gut gedieh. Auch dort stellte ich ein Kontor auf und begann mit der Produktion des Feuerwassers.*

Mehr war auch gar nicht erforderlich, denn kurz danach waren die Vorgaben auch für die zweite Insel erfüllt.




ADEL VERPFLICHTET

## Mission 7 – Neue Entdeckungen

Der König war glücklich. Durch meine bescheidene Arbeit war die Monarchie gefestigter denn je, und das Volk feierte ihn als den Sonnenkönig – le roi soleil!

Auch der Adel begann sich nun angesichts der Weitsicht unseres Herrschers für die Ereignisse in diesem Teil der Welt zu interessieren. Um seine Macht auch hier zu festigen, beauftragte mich mein Souverän, eine neue Inselgruppe zu besiedeln und so günstige Zustände zu schaffen, daß selbst die verweichlichten und anspruchsvollen Edelleute unseres Landes der Versuchung nicht mehr widerstehen konnten. Natürlich dachte der Monarch auch an seinen Staatshaushalt, denn die Aristokraten zahlten angesichts ihres Reichtums und der großen Ländereien, die sie besaßen, die meisten Steuern.

Freilich waren die neuen Inseln trotz ihrer Größe ziemlich karg, und es bedurfte meiner ganzen Kunst, um das bislang Unmögliche möglich zu machen. Eines war mir klar: Aristokraten ließen sich nur anlocken, wenn das aufgestiegene Bürgertum – die reichen Kaufleute – sich ebenfalls für meine Siedlung begeistern konnten. Als Etappenziel nahm ich mir daher vor, erst einmal die Kaufleute für mich zu gewinnen.

*Ich suchte mir eine großflächige Insel im Süden aus und begann mit einem Kontor und einem Forsthaus. Den Bau der ersten Häuser untermauerte ich mit einem Marktplatz und einem zweiten Förster.*





*Eine Schaffarm, eine Weberei und ein Fischer sorgten für die Befriedigung der ersten Bedürfnisse der Pioniere.*

**Full House**

Damit die Bautätigkeit ohne Unterbrechungen voranschreiten konnte, *kümmerte ich mich anschließend um ein drittes Forsthaus, einen Steinmetz und natürlich den zugehörigen Steinbruch an einer Bergflanke*.

Nachdem meine Insel keine besonders günstigen Bedingungen für jedwede Pflanzungen bot, suchte ich ein kompaktes Eiland im Norden aus, das sich gut für den Weinbau eignete. Ich halte viel von der Selbstversorgung mit Baumaterialien. *Daher kam gleich nach der Errichtung des Kontors ein Förster, erst danach legte ich einen Weinberg an*.

*Ein Weizenfeld, eine Mühle und eine Bäckerei komplettierten fürs erste die Nahrungsmittelversorgung, so daß ich gelassen in die Zukunft blicken konnte.*

**Neue Stadtteile**

*Anschließend dehnte ich meinen Einflußbereich mit Hilfe einer Markthalle aus und errichtete neue Häuser.*

*Nun folgten weitere Weizenfelder und eine zweite Mühle*. Ich war dankbar für meine Weitsicht, bei der Besiedlung der Insel genügend große Flächen für den Anbau von Weizen freigelassen zu haben. So ließen sich auch große Populationen durchfüttern. Natürlich wäre es auch in Frage gekommen, eine Nachbarinsel ausschließlich mit Weizen zu bepflanzen. Dies hätte zwar den Vorteil gehabt, daß mehr Platz auf der Hauptinsel für andere Projekte zur Verfügung gestanden hätte, hätte andererseits aber einen konstanten Transport von Lebensmitteln auf die Hauptinsel erfordert. Nachdem das Schiff aber auch für die Lieferung von Alkohol benötigt wurde, müßte wohl eine kleine Werft und ein zweites Schiff gebaut werden. Für den Anfang erschien mir das als zu kompliziert.

*Nun errichtete ich für die Einwohner auch noch eine Schule und ein Wirtshaus.*

Inzwischen wurden so viel Holz und Steine produziert, daß ich einen Teil davon zum Verkauf anbot. Die zusätzlichen Einnahmen wirkten sich zwar nicht besonders auf den Haushalt aus, waren andererseits aber auch nicht zu verachten.

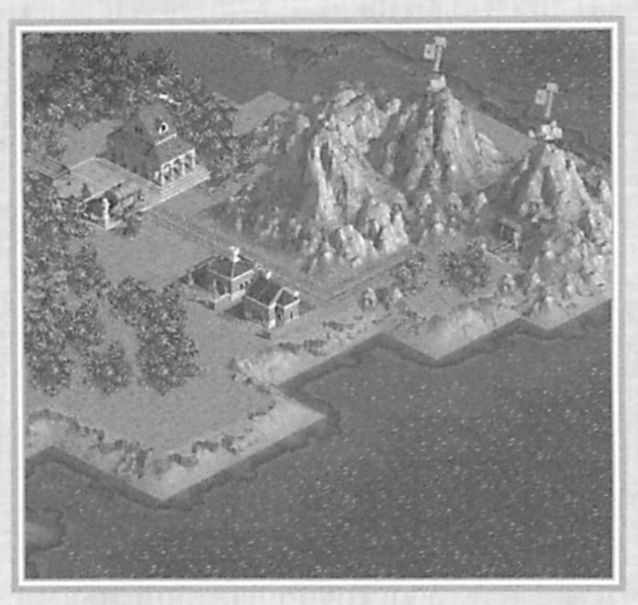
**Blauer Dunst**

Die Siedler begehrten Zigarren! Wie es der Zufall so wollte, gediehen auf der Weininsel auch Tabakblätter ausnehmend gut. Nun gut, so zufällig war es gar nicht – ich hatte es mir zur Gewohnheit gemacht, eine Inselwelt vor der Besiedlung gründlich zu erforschen und möglichst Inseln zu beanspruchen, die gute Wachstumsbedingungen für mehrere Pflanzen aufwiesen. So konnte die Anzahl der Kontore gerade am Anfang attraktiv klein gehalten werden.



*Ich baute dort also eine Tabakplantage samt zugehörigem Tabakwarengeschäft* und konnte meinen Untertanen bald die ersten Handgerollten mit dem klangvollen Namen »Havanna Blue« anbieten.





Eine Markthalle sicherte weiteres unerschlossenes Land, *das ich sofort für die Schafzucht beanspruchte*. Die sympathischen Tiere erfreuten die Herzen der Damen mit den aus ihrer Wolle gewonnenen Stoffen und boten dadurch den Siedlern einen zusätzlichen Anreiz, sich der ungemein wichtigen Fortpflanzung hinzugeben.

*Schließlich fehlten für das bürgerliche Dasein nur noch Gewürze. Eine entsprechende Plantage ließ sich auf den bislang gewonnenen Inseln nicht verwirklichen, doch im Osten fand sich eine prächtige Insel*, die überdies über Erz- und Goldvorkommen verfügte – man mußte ja auch an die Zukunft denken!

**Hart wie Kruppstahl**
Mit einem Marktplatz tastete ich mich an die Erzvorkommen heran *und errichtete ohne langes Zögern eine Erzmine, eine Erzschmelze und den obligatorischen Werkzeugschmied*.

Hierfür mußte ich zwar längere Zeit die Steuereinnahmen horten und zeitweilig den Einkauf von Werkzeugen untersagen. Doch mit einer funktionierenden Erzgewinnung löste ich mich von den Wucherpreisen der fliegenden Händler.

Das Volk war überwältigt. Den ganzen Tag über skandierten sie Lobpreisungen auf mich, und als ich mich auf dem Balkon meiner bescheidenen Residenz sehen ließ, gab es frenetischen Beifall, und das Volk spendete spontan Gelder, um mir ein Denkmal zu errichten. Ich war gerührt!

Doch nun wollte ich auch dem Herrn Ehre erweisen. *Ich sparte Baumaterial und ließ dann ein herrliches Gotteshaus bauen, eine Kirche* nie geahnten Ausmaßes. Gemeinsam mit der Bevölkerung beteten wir für das Wohlergehen unserer Kolonie und unseres Königs, der mit seiner Güte das alles möglich gemacht hatte.

*Anschließend baute ich für die gestiegenen Bedürfnisse meiner Einwohner die Rohstoffinsel mit weiteren Weinbergen und Tabakplantagen aus.*





**Piaster, Piaster**

Die Prosperität unserer Siedlung war offenbar nicht nur bei seiner Majestät auf Interesse gestoßen. Wieder einmal stellten sich die abscheulichen Übergriffe der Freibeuter ein, und es blieb oft nichts anderes übrig, als die weiße Fahne zu hissen und dem Feind die wertvollste Fracht auszuhändigen. Kam man diesem Begehren der Piraten nicht schnell genug nach, wurde das Schiff mit Kanonen übel traktiert. Dies wirkte sich später verheerend auf die Geschwindigkeit aus und gefährdete dadurch die Rohstoffversorgung der Stadt.

*Unverdrossen errichtete ich die erste Kakaoplantage* – ein erster wichtiger Schritt, um unser Stadtleben den Kaufleuten schmackhaft zu machen.

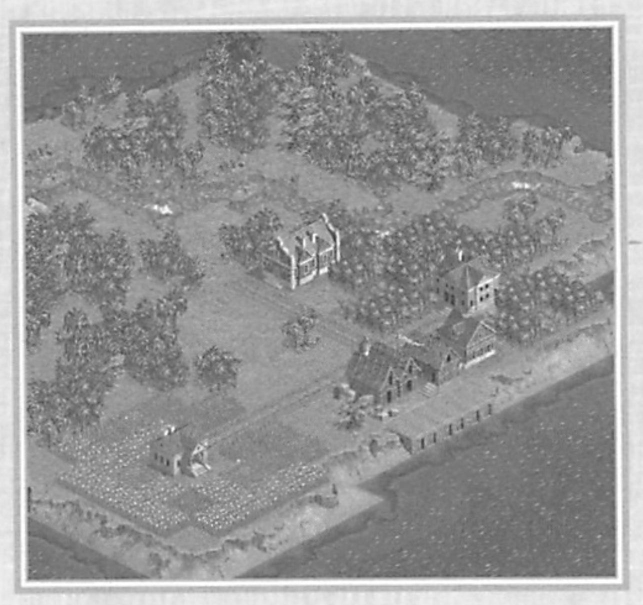
*Angesichts der Gefahr zur See baute ich nun auch eine Werft und gab ein zweites Schiff in Auftrag*, um die Transportrouten besser bedienen zu können.

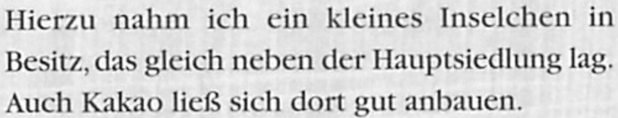
Unterdessen stiegen auch die hygienischen Bedürfnisse der Bevölkerung, *und viele Bürger räkelten sich wohlig in den warmen Wannen des neuen Badehauses.*

Zu diesem Zeitpunkt mußte die Versorgung mit Gewürzen und Stoffen aufgestockt werden. Während sich das erste relativ einfach *mit einer zweiten Gewürzplantage* bewerkstelligen ließ, gab es nicht so viel Platz für eine Schafzucht. *Angesichts des knapperen Platzbedarfs entschloß ich mich daher diesmal für Baumwolle, die pro Fläche höhere Erträge brachte.*







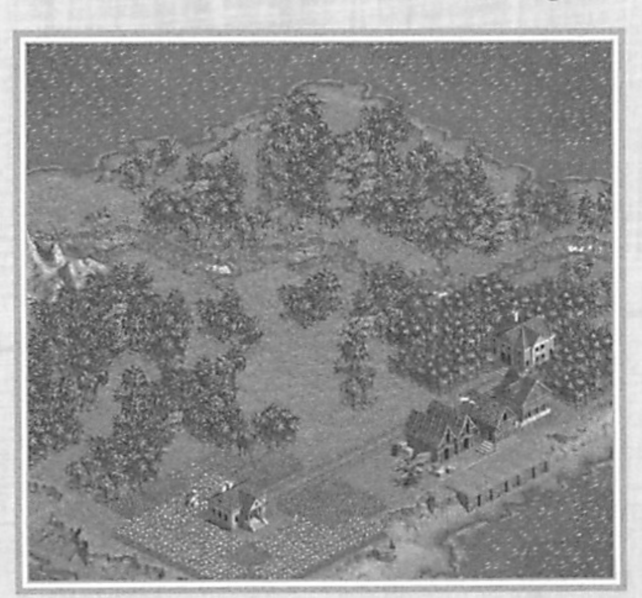


Hierzu nahm ich ein kleines Inselchen in Besitz, das gleich neben der Hauptsiedlung lag. Auch Kakao ließ sich dort gut anbauen.

*Der Kakao gab den Kaufleuten den Rest.* Scharenweise kamen sie und richteten ihre herrlichen Häuser ein. Zwar verschlang dies Unmengen an Baumaterial und Werkzeugen, doch auch der Schub im Steueraufkommen war gewaltig.

**Schiffchen**

Für die Verarbeitung der Baumwolle war ein Betrieb erforderlich. Ich entschied mich gleich



für die größere Variante *und wählte eine Weberei* – es würden ja noch weitere Baumwollfelder hinzukommen.

Mit der einfachen hausgemachten Kleidung wollten sich die feinen Herrschaften nicht abspeisen lassen. Die Couturiers aus der Heimat gaben extravagante Vorgaben, und die Fertigung dieser sündhaft teuren Kleider mußte in einem eigenen Betrieb erfolgen. Es war von großem Vorteil, *daß sich auf der Baumwollinsel ein Platz für das Schneidergeschäft fand.* Schon bald wiesen zufriedene Gesichter der Kaufleute darauf hin, daß ich auf dem richtigen Weg war.

**Panem et circenses**

Auch auf dem Unterhaltungssektor mußte ich der Bevölkerung mehr bieten als früher. *Die Massen strömten begeistert ins neue Theater*, und ein Gastspiel des königlichen Balletts war noch monatelang Stadtgespräch Nummer eins.

Ich lehnte mich in meiner Residenz zurück und sah entspannt zu, wie die Zahl der Kaufleute immer weiter stieg. Das wohlige Lächeln gefror mir auf den Lippen, als es wieder einmal zu einer Feuersbrunst kam. Natürlich hatte ich






keine Feuerwachen errichtet, natürlich war wegen des ausgedehnten Aufbaus kein Werkzeug zur Hand, und natürlich wurde wieder ein ganzes Viertel verwüstet!

Indessen hatte meine Stadt längst den Status einer Provinzhauptstadt erlangt. Viele Auswärtige strömten herbei, um die herrliche Architektur zu bewundern, *und die Kaufleute verlangten nach einer Hochschule*, um den behüteten Nachwuchs Philosophie durchaus studieren zu lassen mit heißem Bemüh´n.

Schon vom Meer aus konnte man das prachtvolle Gebäude sehen, und in den hohen Hallen verbreitete sich eine Aura geschäftiger Gelehrsamkeit.

Über 1000 Einwohner bewohnten nun meine Stadt!

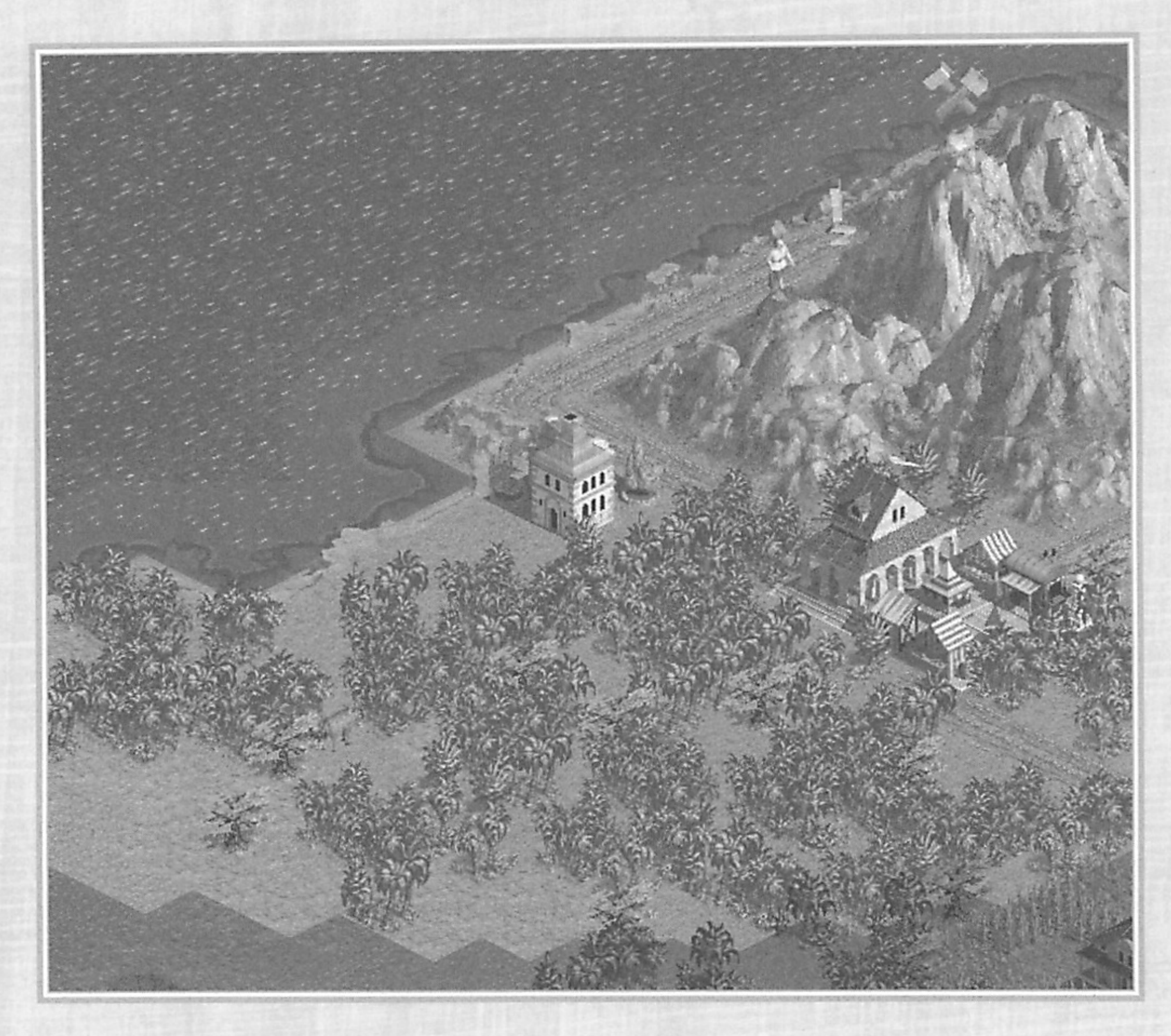
Offenbar reichten die theatralischen Unterhaltungen den verhätschelten Gattinnen der Kaufleute nicht aus. Sie waren aus der Heimat Luxus gewöhnt und verlangten nun nach Pretiosen, um einander bei den vielen Empfängen in der Oper mit ihrer Juwelenpracht auszustechen. Auch ihre besseren Hälften klimperten gern mit schweren Siegelringen und noch schwereren Goldketten, am liebsten auf den vom Schneider mühsam gefertigten Hermelinwämsen.

**Gold**

*Auf der Insel der Erzherstellung ließ ich eine Goldmine bauen*.

*Daneben ließ sich auch der Goldschmied nieder*, um für die Hautevolee wundervollen Schmuck zu fabrizieren.





Sorgen machte mir nur die Versorgung mit Zigarren: Je weniger die Bevölkerung arbeitete - und die Kaufleute arbeiteten fast überhaupt nicht -, desto mehr schien sie zu qualmen. *Ich war daher gezwungen, eine weitere Tabakinsel zu erschließen.*

Und dann kamen sie! Erst zögerlich, und dann immer mehr! Ein Blaublüter nach dem anderen ließ sich in meiner Stadt nieder. Anspruchsvoll und arrogant, gewissenlos und doch so nützlich für die Monarchie! Einhundert an der Zahl - und der König entbot mir seine gnädigen Grüße und lud mich zu einer Audienz, bei der er mich mit Auszeichnungen und Lob überhäufte!

NUR EIN TOTER NACHBAR IST EIN GUTER NACHBAR

## Mission 8 – Gute Nachbarschaft

Nicht, daß ich seine Majestät kritisieren möchte, aber dieser Plan ging mir doch entschieden zu weit. Es war ja schön und gut, in der Nähe großer Nachbarn zu siedeln, doch sie auch noch bei der Entwicklung großer Städte zu unterstützen, schien mir nicht recht einzuleuchten. Doch natürlich war ich ein loyaler Untertan des Königs, und sein Wort war Gesetz.

Vorrangig bestand meine Aufgabe darin, eine eigene Siedlung mit 1000 Einwohnern zu errichten und dann dafür zu sorgen, daß mindestens 500 davon zu Kaufleuten aufstiegen.

Eine schnellstens durchgeführte Untersuchung des Archipels ergab, daß zwei große Inseln besiedelt und zwei noch frei waren. Der Weg zu der einen war weit, und es war davon auszugehen, daß Blau sie viel schneller erreichen würde. Außerdem lag die letzte freie Insel schön zentral und war daher aus Sicht der Logistik besonders günstig.

### Nur nicht zu gierig werden

Angesichts der knappen Landmassen hätte ich mir am liebsten alle verbleibenden Inseln ohne weiteres Zögern unter den Nagel gerissen. Eine davon wies erhebliche Goldvorräte auf, und auch sonst waren sie alle nicht zu verachten. *Ich durfte hier aber nicht zu egoistisch handeln.* Wenn ich mir alle übrigen Inseln schnappte, blieb für die Konkurrenz nichts mehr übrig. Die anderen Statthalter wären dann womöglich in Lethargie verfallen und hätten es nicht geschafft, eine Stadt mit 1000 Einwohnern zu bauen.



*Ich errichtete also erst einmal auf meiner Insel ein Kontor mit zwei Forsthäusern und leitete die Bautätigkeit mit den ersten Häusern ein.*

Im übrigen setzte ich gleich eine partnerschaftliche Entwicklung in Gang, *indem ich drei Handelsabkommen anregte.* Die übrigen Anführer nahmen sofort an, und das friedliche Wettrüsten in bezug auf die Einwohnerzahl konnte beginnen.





Noch einmal - *ich ließ mir Zeit mit der Besiedelung weiterer Inseln*. Es war mir wichtig, festzustellen, wer von den anderen als erster Initiative entwickeln und die übrigen Inseln besiedeln würde.

**Der Stoff, aus dem die Träume sind**

*Die Bekleidungsfrage wurde durch die Einrichtung einer Schaffarm und einer Webstube gelöst. Natürlich durften in einer Siedlung auch ein Markt und eine Kapelle nicht fehlen.*

Nun war es also Blau, der die Gelegenheit beim Schopfe packte. Dies bewies eindrucksvoll, daß man sich im Wettbewerb auch dann behaupten konnte, wenn man als letzter ankam. Nun, da sich Blau für die Goldinsel entschieden hatte, *schnappte ich mir die andere, die sich so gut für den Wein- und Tabakanbau eignete.*

*Natürlich errichtete ich auch gleich einen Förster*, um in der Holzversorgung autark zu sein.

*Für eine optimierte Nahrungsversorgung pflanzte ich Weizenfelder an und stellte eine Mühle und eine Bäckerei auf. Ein Steinmetz holte sich die ersten Granitblöcke aus dem nahegelegenen Steinbruch*, und die positive Entwicklung der Siedlung war unverkennbar.

*Auf der Nordinsel rankte sich der erste Wein an den Reben*. Die Trauben sogen das gleißende Sonnenlicht ein, und es versprach, ein ganz besonderer Jahrgang zu werden.



**Wer nichts wird, wird Wirt**
*Zu den ersten öffentlichen Gebäuden gehörten naturgemäß das Schulhaus und die Gastwirtschaft.*

Wenig später verlangte die Bevölkerung nach einem Arzt, *und aus Angst vor der Pest richtete ich gleich ein geräumiges Hospital ein*.

*Schon bald war es mir möglich, die zur Metallverarbeitung nötigen Betriebe zu bauen* und mich von der Werkzeugversorgung durch die fliegenden Händler abzunabeln.

*Schließlich wurde es nötig, weitere Transportschiffe zu bauen*. Als die ersten Bürger in der Stadt eintrafen, durften sie die *kleine, aber feine Werft* bewundern, die sich gleich gegenüber dem Kontor befand.




**Fünfhundert**
Schon bald wohnten über 500 Menschen in meiner Siedlung. Wie Ihr seht, *hatte ich zwischenzeitlich weitere Schaffarmen errichtet. Ebenso waren zusätzliche Weizenfelder notwendig geworden*.

*Eine zweite Kapelle* sorgte auch in den neueren Stadtteilen für die rechte Stimmung.



Um den gestiegenen Bedürfnissen meiner Bevölkerung weiter entgegenzukommen, *errichtete ich ein neues Badehaus und eine gigantische Kirche*.

Der Rest der Aufgabe war eigentlich überraschend einfach. Er gliederte sich, vereinfacht gesagt, in zwei Stufen:



*Zuerst erweiterte ich die Versorgungsbetriebe*, um bezüglich der eigenen Einwohnerzahl die Vorgaben zu erfüllen. *Insbesondere gehörten dazu weitere Schaffarmen* – 1000 Einwohner erfordern eine Menge Kleidung!

Zum anderen baute ich die Rohstoffinsel im Norden weiter konsequent aus: *Weinberge und Tabakplantagen sorgten hier für die richtige Ausbeute*.

**Eintausend**

Damit war es wirklich ein Kinderspiel, 1000 Einwohner zu erreichen. Die partielle Umwandlung in Kaufleute fiel auch nicht sonderlich schwer: *Mit zuerst einer und später mehreren Kakaoplantagen* bekam die Bevölkerung alles, was ihr Herz begehrte.

*Jetzt belieferte ich Blau*, dessen Hauptsiedlung bis dahin ca. 700 Einwohner beherbergte, mit allen nötigen Rohstoffen und erreichte so ohne weiteres, daß auch er über 1000 Menschen aufzuweisen hatte.

Eine Zeitlang war mir ganz schön bange, weil er seine Siedlung einfach nicht ausbauen wollte. Ich belieferte ihn konsequent weiter, und nach einer gewissen Zeit war auch diese Klippe umschifft. Im nachhinein fiel mir auch ein, wie ich mir die Aufgabe hätte wesentlich vereinfachen können: Ich hätte so schnell wie möglich eine Kanonengießerei und eine Burg errichten sollen. Mit zwei bis drei voll mit Kanonen bestückten Schiffen hätte ich eine ordentliche Streitmacht, vielleicht zehn bis 15 Kanoniere, auf die rote oder weiße Insel übersetzen und diese dem Erdboden gleichmachen sollen. Dann ein eigenes Kontor errichten und wieder abreißen – und schon stünde Blau wieder eine große unberührte Insel zum Besiedeln zur Verfügung.

Hätte er sich dann noch geziert, wäre das gleiche Spielchen auch noch mit dem anderen Kontrahenten möglich gewesen. Spätestens da hätte Blau wohl nicht mehr widerstehen können und wäre spielend über 1000 Einwohner gekommen.

UND IN DER MITTE HOCKTE EINE DICKE FETTE SPINNE

## Mission 9 – Dunkle Wolken am Horizont

Wahrlich sollte ich mit meiner Skepsis Recht behalten. Anstatt unsere Großmut zu vergelten, mit der wir Blau unterstützt hatten, nutzte er unsere Güte schamlos aus. Er hatte seine Zentralinsel umfassend mit Wachtürmen gesichert und eine große Werft gebaut, mit der er unablässig große Kriegsschiffe produzierte. Wir wurden zu bloßen Rohstofflieferanten degradiert, und bei Nichtlieferung stieß er kaum verhohlene Drohungen aus. Bedauerlicherweise hatte sich der letzte Statthalter - genau wie ich im letzten Auftrag - eher um das Wohlergehen des Feindes gekümmert als um unser eigenes. Die Siedlung war ungünstig aufgebaut, und liebend gern hätte ich die meisten Gebäude abgerissen, um die Stadt abermals nach den neuesten städtebaulichen Erkenntnissen wiederauferstehen zu lassen. Doch hierzu fehlte mir einfach das Geld.

*Zuerst inspizierte ich die Besitztümer*, um nachfolgend eine Zusammenfassung der Lage wiederzugeben.

**Inventur**
Die Hauptsiedlung beherbergte knapp 700 Einwohner, im wesentlichen Siedler mit einigen wenigen Bürgern. Ein Teil der Insel - im Südosten - war noch unerschlossen.

Im äußersten Südwesten lag eine Insel mit ein wenig Nahrungsmittelversorgung. Interessant war sie wegen der günstigen Bedingungen für den Baumwollanbau. Ich brauchte jede Menge Stoffe, sowohl für den wachsenden Bedarf in der Bevölkerung als auch für den notwendigen Schiffsbau.



Direkt im Süden lag eine ungemein fruchtbare Insel - Kakao und Gewürze gediehen dort prächtig. Außerdem produzierte dort ein Steinmetz Baustoffe im nahegelegenen Steinbruch, und Erz aus einer Mine wurde zu Werkzeug weiterverarbeitet.

Auf der anderen Seite des Archipels befanden sich ebenfalls zwei bereits besiedelte Inseln. Die südliche davon wies neben einer spärlichen Besiedlung einen Zuckerrohranbau auf. Sie würde gewiß ausreichen, um die Bevölkerung meiner Hauptinsel bezüglich ihres Alkoholbedarfs zu befriedigen.







Im Norden befand sich die letzte besiedelte Insel. Neben vielen Häusern hatte mein Vorgänger dort Wein und Tabak pflanzen lassen.

Insgesamt eine völlig vertrackte Situation. Überall gab es kleine Siedlungen mit individuellen Problemen und Bedürfnissen. Jede Siedlung brauchte Nahrung, Stoffe, Rum, Gewürze, Tabak und und und. Es galt, die Einwohner auf einer Insel zu konzentrieren und die Rohstoffproduktion zu intensivieren. Nur so konnte die Bilanz ins Lot gebracht werden.

**Der Teufel**

Das eigentliche Problem durfte ich natürlich nicht aus den Augen lassen. Vermutlich blieb mir nämlich gar keine Zeit für die Gestaltung meiner Siedlung. Kaum war ich angekommen, entbot mir ein Emissär von Blau einen Gruß seines Statthalters und bot mir - reichlich zynisch, wie ich finde! - einen Handelsvertrag an. Frondienst wäre wohl die korrektere Bezeichnung gewesen.

*Gleichwohl machte ich gute Miene zum bösen Spiel und nahm an. Im Innern nahm ich mir fest vor, kein Krümelchen an ihn zu liefern.* Ich vermutete, daß sich hinter dem arroganten Gehabe eine tiefe Unsicherheit und gut maskierte Angst angesichts seiner durch die Abhängigkeit hervorgerufenen Schwäche verbarg.

*Sobald er also seinen Unmut äußerte und weitere Lieferungen anmahnte, stimmte ich ihn mit Tributzahlungen wieder gnädig.* Am Zucken der Hand des Emissärs konnte ich immer erkennen, wie weit ich gehen mußte. Sobald das Zittern aufhörte und er die Hand salbungsvoll waagerecht ausbreitete, wußte ich, daß fürs erste nicht mit Schwierigkeiten zu rechnen war.

Was tat ich aber konkret, um meine Lage zu verbessern?

*Auf der Gewürz- und Kakaoinsel plazierte ich eine Schwertschmiede. Zur Erweiterung der Hauptsiedlung war eine Kirche dringend erforderlich.* Mangels anderweitiger Unterbringungsmöglichkeiten mußte ich dafür den zentralen Platz opfern.






**Badefreuden**

*Am Rande der Siedlung fand ich Platz für ein Badehaus.* Es war mein dringendes Anliegen, schnellstmöglich Kaufleute anzusiedeln. Nur so konnte ich das Steueraufkommen steigern, um weitere Vorhaben in Angriff nehmen zu können. Am wichtigsten war natürlich eine schlagkräftige Flotte, um der Natter die Giftzähne zu ziehen – d.h. die Kriegsschiffe zu versenken. *Hierfür stellte ich neben dem Holzfäller auf der Hauptinsel eine Kanonengießerei auf* – für meine Kriegsschiffe und für Kanoniere, die dem Gegner auf dem Land zusetzen sollten.

*Ich begann also mit dem Aufbau einer Streitmacht aus Kanonieren.*

Die Einwohnerzahl stieg prompt, und bald schon reichte die Nahrungsproduktion nicht mehr aus. *Ich legte auf dem noch ungenutzten Teil der Hauptinsel riesige Weizenfelder mit den dazugehörigen Mühlen und Bäckereien an.* Erfahrungsgemäß kam eine Bäckerei mit dem Mehl zweier Mühlen zurecht, und diese konnten wiederum Korn von vier Weizenfeldern mahlen.

Um dem Gegner im Kriegsfall überhaupt keine Chance zu geben, auf meiner Insel zu landen, *dehnte ich den Einflußbereich mit Hilfe eines Marktplatzes aus und verstärkte die Westflanke mit Mauern und Wachtürmen.*

**Die Quelle der Macht**

So gelang es mir, die Einwohnerzahl auf über 500 Kaufleute anzuheben. *Hierfür war es erforderlich, meine Inseln weiter zur Rohstoffgewinnung auszubauen.* Ich kümmerte mich übrigens nicht um die Hungersnöte auf den nördlichen Rohstoffinseln – die Leute konnten schließlich auf die Hauptinsel kom-









men, und ich brauchte den Platz für Wein, Zuckerrohr und Tabak.

*Jetzt war es mir endlich möglich, eine große Werft zu errichten.*

*Ich sorgte gleich für einen schnellen gepflasterten Anschluß an die nächste Markthalle* – die Werftarbeiter mußten ständig neues Material herbeischaffen, und die Werft verursachte riesige Kosten, solange sie in Betrieb war. Es galt also, diese Zeiten so optimal wie möglich zu nutzen. Die Werft war trotzdem dauernd im Einsatz, *denn ich brauchte mindestens zehn große Kriegsschiffe, alle voll bestückt mit Kanonen, 14 Kanonen pro Schiff.*

**Terra nova**

Um neue Quellen für Wolle und Stoffe zu erschließen, *besiedelte ich die noch freie Insel im Westen. Nachdem ich die Bäume gerodet hatte, fanden dort viele Schaffarmen Platz.* Ich verbrauchte Unmengen an Stoffen – die meisten gingen für die Segelproduktion meiner Kriegsflotte drauf.

Aus meinen Schiffen stellte ich eine regelrechte Armada auf und plazierte sie vor der großen Werft des Widersachers. Was wie ein Freundschaftsbesuch aussah, sollte bald zu einem vernichtenden Schlag führen.

Mit großer Freude stellte ich übrigens fest, daß sich Blaus Bevölkerung ganz von allein reduziert hatte. Mit meinen Tributzahlungen hielt ich ihn bei Laune, und angesichts der fehlenden Rohstoffe zogen immer mehr Kaufleute von dannen.

**Der Krieg**

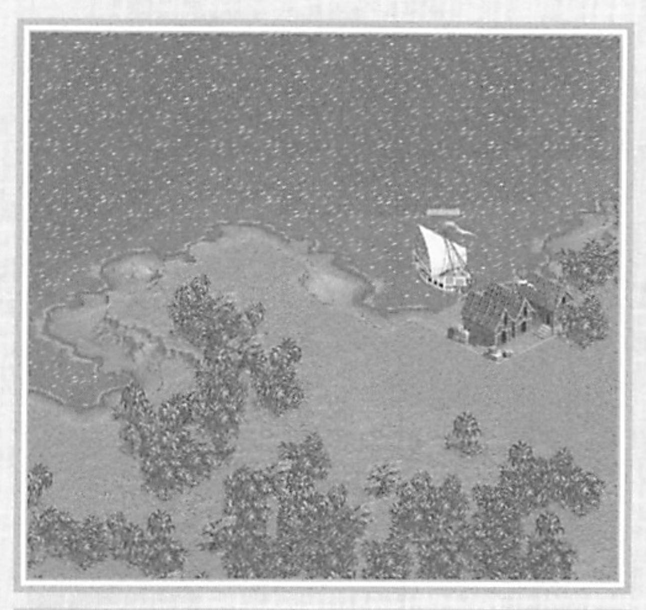
*Mit neun großen Kriegsschiffen schlug ich zu. Ich schaltete erst den einen und dann den anderen Wachturm an der großen Werft aus. Dann pulverisierte ich die Werft selbst*, dabei hatte ich so gut wie keine Verluste zu beklagen. Natürlich hatte ich mir einen Moment ausgesucht, als seine patrouillierenden Kriegsschiffe gerade nicht in der Nähe waren.

Dann zog ich mich zurück *und tauchte immer wieder dann auf, wenn eines der Kriegs- oder Handelsschiffe allein unterwegs war*. Mit geballter Macht war es jeweils kein Problem, die armen Tropfe in Neptuns Reich zu schicken.

Eine Einrichtung gab es noch, die mich ganz besonders störte – die Kanonengießerei. Der Feind hatte sie in der nordöstlichen Ecke der Insel plaziert, *und als ich den zugehörigen Wachturm ausgeschaltet hatte, war es ein leichtes, die Kanonenproduktion durch einige gezielte Schüsse zu unterbinden*.

Natürlich interessierten mich seine gesamten metallverarbeitenden Betriebe. *Ich landete mit einigen Kanonieren in der nordöstlichen Bresche und machte Kleinholz aus den Erzschmelzen*.

*Gleichzeitig schaltete meine Armada die Wachtürme aus, die Blaus Kontor sicherten, und ich errichtete eine Seeblockade*. Kein freier Händler konnte mehr im Hafen anlegen, und die Versorgungsprobleme des Gegners wurden immer akuter. Regelmäßig schickte er vereinzelte Truppen aus seiner Burg, um meine Übermacht zu brechen, doch was wollten die kläglichen Leute schon gegen meine voll aufgerüsteten Kriegsschiffe ausrichten? *Ich hielt immer eine Reserve bereit*, um die Blockade














ohne Unterbrechungen durchzuziehen, *und zog schwer beschädigte Schiffe ab, um sie in der einen oder anderen Werft reparieren zu lassen.*

*Vorausschauend hatte ich auch noch die anderen Wachtürme im Süden ausgeschaltet,* denn meine Handelsrouten verliefen genau entlang der blauen Südküste, und die armen Handelsschiffe wären von den Wachtürmen zusammengeschossen worden.

**Ein Werk der Zerstörung**
*Meine Truppen gingen nun daran, die größeren Gebäude zu vernichten.* Hochschule, Kirche, Badehaus oder Theater - nichts konnte dem geballten Angriff standhalten.

Ich achtete sorgfältig darauf, *die Soldaten nicht in die Nähe der auch auf dem Lande plazierten Wachtürme zu bringen* - dafür war die Landstreitmacht noch nicht stark genug. *Aber dafür schaltete ich die Marktplätze aus,* so gut es ging. *Immer wieder beschoß meine Armada auch das Kontor* - schon bald konnte mein Gegner sich kein großes Kontor mehr leisten, und jede Neuerrichtung erforderte abermals wertvolles Baumaterial.

Dann sorgte ich für freie Angriffsflächen, *indem ich alle störenden Gebäude vor den Wachtürmen beseitigte. Mit der herbeigeschafften Verstärkung war es kein Problem, in einem geballten Angriff die Wachtürme auch zu Lande zu erledigen.*

Mein Volk hieß mich unter einem neuen Triumphbogen willkommen!



WAS HEISST HIER UNMORALISCH?

## Mission 10 – Konkurrenzdruck

Nach den vielen Aufregungen der vergangenen Monate kam seine Majestät meiner höflichen Bitte nach Urlaub nach und wies mich in eine wunderbare Kolonie ein. Die Siedlung war solide aufgebaut, die Rohstoffinseln erschlossen – es schien, als könnte ich dort eine ruhige Kugel schieben.

Ich hatte die Rechnung einmal mehr ohne den Wirt gemacht. Die Konkurrenten hatten Wind bekommen, daß ich eine glückliche Hand bei der Auswahl der Inseln hatte. Wo ich war, wollten auch sie ihr Glück suchen. Längst waren fruchtbare Inseln rar, und die Frage konnte hier nur heißen: sie oder ich?

Ich beschloß, diesmal Verbündete zu suchen. Auf einer Insel im Südosten machte ich ein lauschiges Piratenversteck aus.

Üblicherweise lasse ich gegen diesen Abschaum nur Kanonen sprechen, doch war ich nun entschlossen, ein Experiment zu wagen.

*Mit meinem schnellen Kriegsschiff setzte ich schnell zum Piratenkontor über.* Zwar gerieten wir unter Beschuß durch die Piratentürme, *doch eine schnell angebotene Schutzgeldzahlung beseitigte das kleine Mißverständnis, und gegen einen Obolus waren die Korsaren bereit, Monsieur Rot in die Mangel zu nehmen.*









**Haushaltsplan**

So rosig stellte sich die Situation in der Siedlung übrigens nicht dar. Es zeigten sich ungesunde Wucherungstendenzen, *und ich war gezwungen, vorerst das Baumaterial zu sperren*. Das kleine Schiff pendelte hin und her und versorgte die Hauptsiedlung mit Nahrung.

Das große Schiff holte immer wieder Stoffe aus Cottonfield ab.

Ein anderes großes Schiff war schließlich für die Versorgung mit Alkohol und Tabak zuständig.

*Ich gab ein großes Kriegsschiff bei der Werft in Auftrag, und als dieses fertig war, besiedelte ich sogleich die große Insel im Norden.*

*Ein Forsthaus sorgte gleich für den Nachschub an Baumaterial.*

Unterdessen schickte ich ein zweites kleines Schiff aus, um ständig Gewürze abzuholen.

**Nur nicht zaudern**
*Ich lud Kanoniere auf ein großes Kriegsschiff und setzte kurzerhand auf die weiße Insel über.*



Der Arme war noch gar nicht aus seinem Dornröschenschlaf erwacht und wußte nicht, wie ihm geschah. *Schnell säuberte ich das Antlitz der Erde von diesem heidnischen Ungeziefer* und wurde von meinem Volk mit einem Triumphboden belohnt. Die Leuten liebten mich, und ich liebte mich auch.

*Ich übernahm dankbar die vorhandene Bevölkerung, die zum rechten Glauben konvertierte, und stabilisierte die Lage durch Errichtung eines Forsthauses, eines Weizenfelds, einer Mühle und einer Bäckerei.*

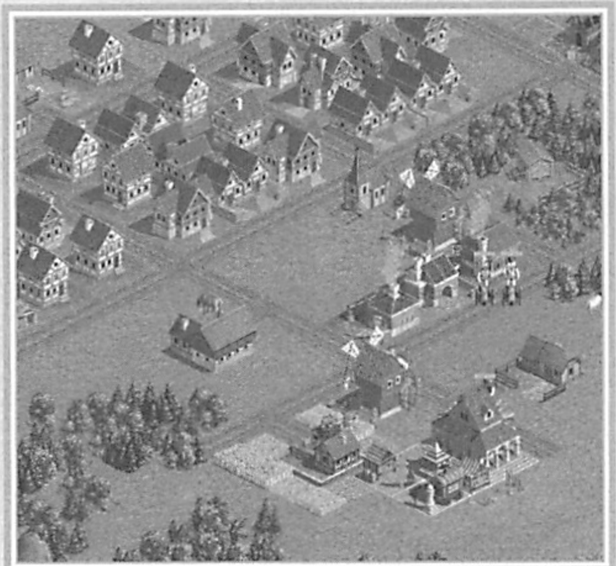


Würde Ihnen nicht auch eine Insel gefallen, die sich hervorragend für den Anbau von Baumwolle, Kakao und Gewürzen eignet?

*Es ist verständlich, daß ich nicht widerstehen konnte und dort gleich die richtigen Bauten errichtete: Kontor, Förster und Kakaoplantage.*







**Noch einmal das Gleiche, bitte**

Ich fand, daß es wieder an der Zeit war, Rot zu ärgern. *Noch einmal scheuchte ich die Piraten auf ihn*, doch die verlangten inzwischen so exorbitant hohe Preise, daß es wohl sinnvoll war, sie auszurotten und das nächste Mal selbst Rot zuzusetzen.

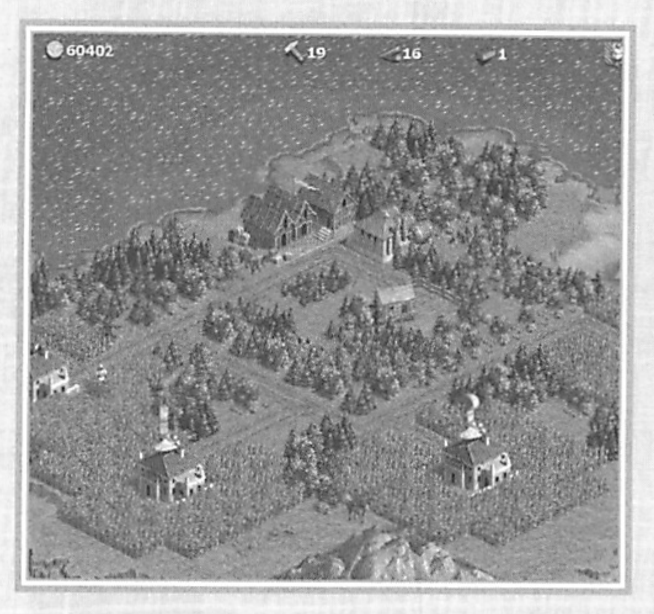
*Aus diesem Grunde gab ich wieder laufend große Kriegsschiffe in Auftrag.* Die Strategie der geballten Macht hatte sich bereits früher bestens bewährt, und ich war zuversichtlich, sie auch gegen Rot einsetzen zu können.

Allerdings wollte ich erst Blau ein wenig zurechtstutzen. *Ich setzte mit einigen Schiffen und Kanonieren auf die Nordinsel über und zerstörte kontinuierlich das Kontor und die Marktplätze.*

Meine gelben Banner sahen auf der Insel entschieden besser aus als jenes unruhige Blau. *Mit einem Kontor hieß ich die neuen Untertanen seiner Majestät willkommen. Durch Marktplätze erweiterte ich den Einzugsbereich*, damit die Leute glücklich waren und brav ihre Steuern an meinen Lehnsherrn zahlten.

**Die Weiber und der Suff ...**
Die Kaufleute verlangten wieder nach Hochprozentigem. *Das Inselchen im Osten von der Hauptsiedlung bot beste Verhältnisse für Zuckerrohrplantagen*, und ein Schiff lieferte bald schon das in einer Rumbrennerei destillierte kostbare Naß zu den ungeduldigen Verbrauchern.

*Die requirierte Insel, Blaus ehemaliges Besitztum, ließ schon bald zarte Tabakpflänzchen aus dem Boden sprießen.*




**In die Vollen**
Jetzt war ich reif für Rot. *Mit sieben Schiffen beseitigte ich die störenden Wachtürme und nahm seine Burg unter Beschuß*. Gleich am Anfang wollte ich den Nachschub an Kavallerie, Musketieren und Kanonieren unterbrechen, um die spätere Invasion nicht zu erschweren.



*Als nächstes widmete ich mich seinem Kontor und errichtete wieder eine Blockade*, um den Handel zu unterbinden.

*Auch die weiteren an der Küste gelegenen Gebäude zerstörte ich gnadenlos*. Es konnte nur einen geben!









Unglücklicherweise hatte Rot auch auf der zweiten Insel schon eine Burg errichtet. Ein schnelles Eingreifen war geboten, *doch mit einigen Kanonieren sorgte ich umgehend für klare Verhältnisse*. Ich konnte nicht gleich ins Innere der Insel vordringen, denn sie war dicht bebaut, und die Wachtürme forderten einen grausamen Tribut.

*Die Kanoniere schossen also einfach auf die vorhandenen Gebäude*, um Schneisen zu schaffen, und warteten dann auf spätere Verstärkung. *Ich konnte sogar die Kriegsschiffe von der zweiten Insel abziehen*, denn die verbliebenen Kanoniere konnten immer wieder angewiesen werden, das Kontor zu pulverisieren, um damit durch den Verbrauch an Baumaterial die Errichtung einer neuen Burg zu verhindern.

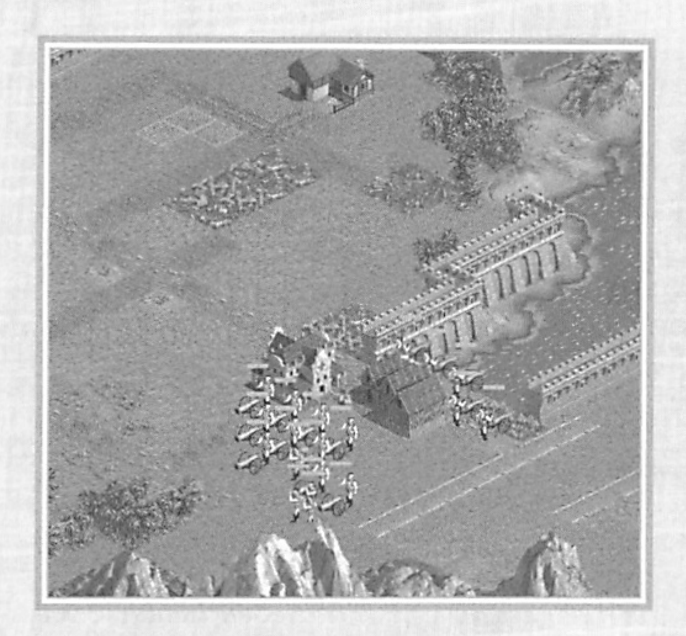
**Mit Speck fängt man Mäuse**

Leider erwies sich die Invasion auf der roten Hauptinsel als schwieriger als ursprünglich angenommen.

Rot hatte nämlich viele Streitkräfte zusammengezogen, und meine schwach gepanzerten Kanoniere wurden sehr schnell Opfer der feindlichen Übergriffe.

Das ließ mich zu einer Kriegslist greifen: *Ich schickte immer einige Einheiten kurz an Land und wartete, bis er seine Maschinerie in Gang setzte. Sobald er in die Nähe kam, flüchteten meine Einheiten wieder in die Schiffe, und die Kanonen der großen Galeonen verwüsteten die rote Gefahr*.

Schließlich hatte mir Rot keinen Widerstand mehr entgegenzusetzen, *und mit einer starken Kanonierstreitmacht landete ich auf der Hauptinsel*.






Es war hier ganz besonders wichtig, *die Wachtürme nicht unvorbereitet anzugreifen. Sinnvollerweise schuf ich immer erst durch gezielten Beschuß der Bebauung eine weite freie Fläche. Dann konnten die Einheiten geballt angreifen*, und ich erlitt beim Angriff auf die Bollwerke nur minimale Verluste. *Mitunter war es erforderlich, ganze Mauern zu schleifen, um schließlich an die Stätten des Bösen heranzukommen.*

*Auch auf der dritten und letzten roten Insel kümmerte ich mich um die Beseitigung des Kontors, der Marktplätze und der Wachtürme.*

**OP ruft Dr. Bruckner**

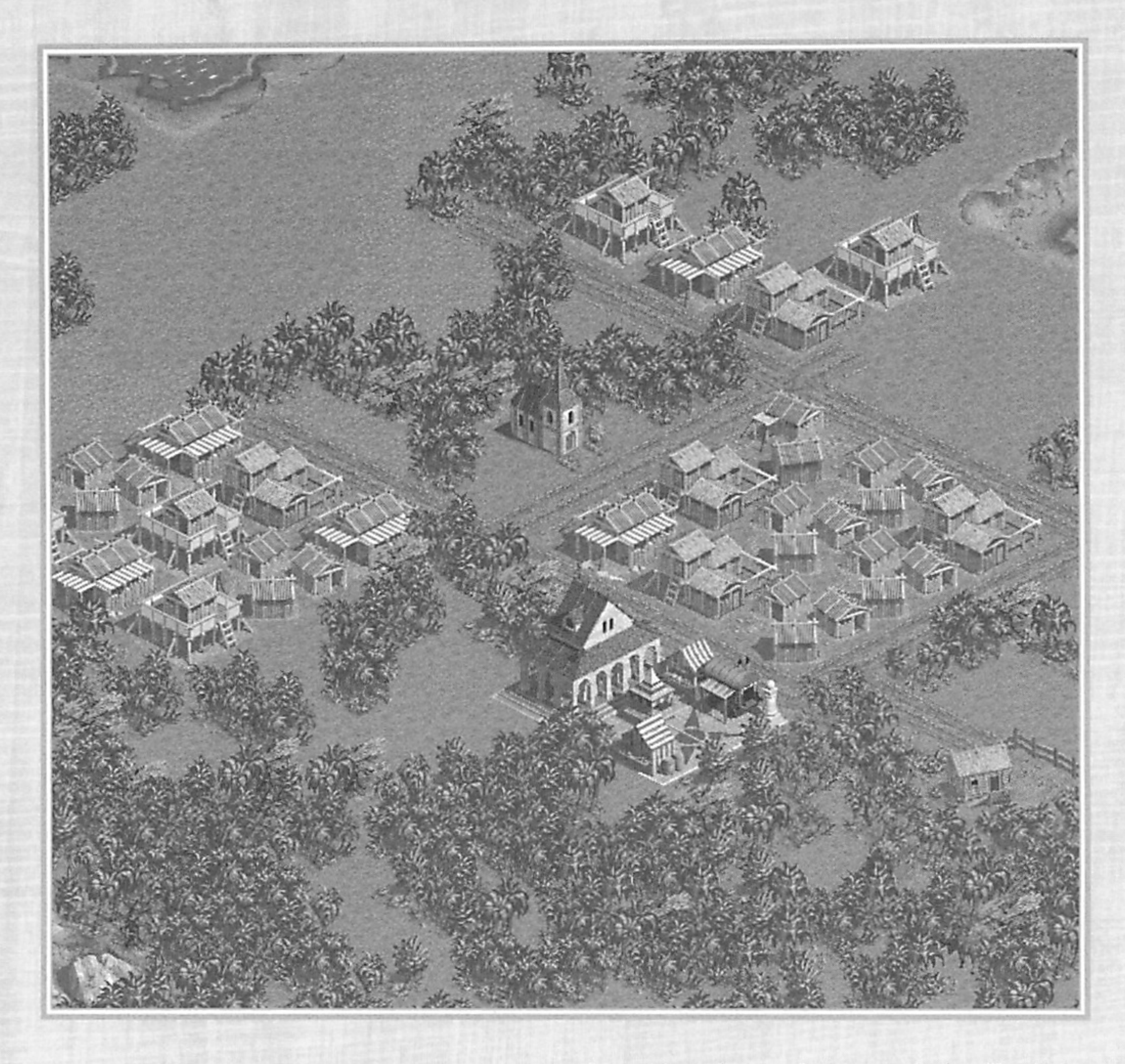
Schließlich gelang es mir, auf der roten Insel Fuß zu fassen. *Ich errichtete ein Kontor und einen Arzt*, der sich gleich um die Verletzten kümmerte. Nach einer Behandlung griffen sie mit neuem Elan in die Schlacht ein und sorgten dafür, daß auch der Rest der Insel bald in meine Hände fiel.

Erinnert Ihr Euch noch an die tapferen Helden, die im Alleingang die Burg auf der zweiten roten Insel ausgeschaltet hatten? *Sie bekamen nun endlich Verstärkung und griffen die ersten Wachtürme an.*

**La Grande Nation**

Die Auslöschung des Todfeinds wurde von der Bevölkerung mit einem Freudentaumel aufgenommen. Zu dem ersten Triumphbogen gesellte sich ein zweiter, und ich ging jeden Tag unter diesen herrlichen Bauwerken spazieren, wenn ich nicht gerade meine Truppen in die Schlacht führte.

*Nun nahm ich zuletzt Blau von beiden Seiten in die Mangel. Während meine Kriegsschiffe im Westen das Kontor unter Beschuß nahmen, landeten Kanoniere im Osten und hinterließen eine Spur der Verwüstung im Land.* Als die letzten Marktplätze fielen und verwitterten, war ich wieder einmal als Sieger aus allen Widrigkeiten hervorgegangen.



SCHOKO, BANANE ODER ERDBEER?

## Mission 11 – Das Monopol

Da hatte ich gerade erst die letzte Aufgabe gemeistert, schon rief mich mein Souverän zu neuen Taten auf. Auf dem alten Kontinent waren Tabak und Kakao knapp geworden, und das Volk verlangte immer energischer danach. Die Produktion war nicht billig und lohnte sich nur, wenn man die Preise durch ein Monopol in die Höhe treiben konnte.

Genau darin bestand meine Aufgabe: Sämtliche Inseln zu sichern, auf denen beide Pflanzen gut gediehen und damit einen Handelsüberschuß von 400 Talern zu erzielen. Hörte sich eigentlich ganz einfach an …

**Sorgfältige Planung**

Pustekuchen! Ich sandte gleich Kundschafter zu den neuen Inseln, und was ich von denen zu hören bekam, war alles andere als erfreulich. Die Konkurrenten waren ebenfalls nicht untätig geblieben und trachteten danach, meine Pläne zu durchkreuzen. Es lohnte sich also

nicht, einfach die erstebeste Insel zu besiedeln und zuzusehen, wie der Feind an Stärke gewann. Ich ließ daher schon im voraus, bevor ich mit der Besiedelung anfing, *alle Inseln erkunden* und auf Bodenbeschaffenheit sowie Erzvorkommen überprüfen. Dies mußte schon vor dem Lossegeln geschehen, damit die anderen mir nicht die schönsten Inseln vor der Nase wegschnappen würden.

Es ergab sich folgendes Bild: Es gab insgesamt acht Inseln, auf denen der eine oder der andere Rohstoff ausgezeichnet gedieh. Ferner gab es neun Inseln mir Erzvorkommen und drei mit Goldadern! Eine wahrhaft ungünstige Konstellation, denn mein mitgebrachtes Material reichte bei weitem nicht aus, um alle Inseln ad hoc zu besiedeln.

**Der Plan**

Ich beschloß, mir von Anfang an einen entscheidenden Vorteil zu verschaffen. Erfahrungsgemäß siedelten die anderen immer zuerst auf größeren Inseln. Ich mußte daher darauf achten, die Gegner nicht auf Inseln mit Erzvorkommen zu lassen. Zwar konnten sie dann Erz immer noch von den fliegenden Händlern erwerben, doch war dies teurer und langwieriger, so daß sie es nicht schaffen würden, eine gefährliche Streitmacht aufzubauen.

Drei große Inseln wiesen Erzvorkommen auf, eine davon war auch bestens für den Tabakanbei geeignet. So ist es nicht verwunderlich, *daß ich mir durch eine entschlossene Besiedlungspolitik alle drei Inseln unter den Nagel riß*. Ich achtete darauf, bereits mit dem Kontor die Kontrolle über die Berge mit den Erzminen zu erlangen, damit der Feind überhaupt keine Chance hatte, an den wertvollen Rohstoff zu gelangen.

**Sand im Getriebe**

Leider hatte ich die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Baron Blau war nicht gewillt, meine schnelle Aktion hinzunehmen und errichtete auf der Nordinsel ebenfalls ein Kontor. Kurz darauf erklärte er mir den Krieg und segelte mit seiner Fregatte in meine Richtung los – wild entschlossen, meine Gebäude zu schleifen.

Was tun? Der Plan selbst war gut, und an sich war der Erfolg vorgezeichnet. *Ich ließ also die Diplomatie sprechen, bot ihm ein Handelsabkommen und einen Friedensvertrag an und köderte ihn so lange mit Geld*, bis er schwach wurde und meine Angebote annahm.

Die anderen beiden Kontrahenten hielten sich (zunächst) an die ungeschriebenen Gesetze der Siedlungspolitik und nahmen die anderen beiden größeren Inseln in Besitz. Weiß verfügte dadurch zwar über Erzvorkommen, doch diese lagen ungünstig, und überdies war die Insel so klein und unwirtlich, daß später nicht mit größeren Widerständen zu rechnen war.

**Null problemo**

Ich baute nun ganz gemütlich meine Siedlung auf. Zwar war die Bilanz natürlich von Anfang an durch die zusätzlichen Kontore belastet, doch wenn man behutsam vorgeht und vor allem Platz spart, kommt man schnell zurecht. Ich machte aus der Not eine Tugend *und errichtete auf der Mittelinsel zwei Forsthäuser*, so daß die Holzproduktion angekurbelt wurde. Immer wieder fuhr das Schiff zur Insel und holte eine Fuhre Stämme ab.





Ach ja, ich hatte mich auf der südöstlichen Insel eingerichtet, die über große weite Flächen und beste Bedingungen für den Gewürzanbau verfügte. *Die ersten Häuser entstanden*, und ich achtete darauf, inmitten meiner Behausungen einen größeren Platz freizulassen, damit die später erforderlichen Gebäude sämtliche Häuser im Einzugsgebiet hatten.

*Wichtig war natürlich wieder eine Schaffarm zur Wollproduktion*, damit die Pioniere bald und schnell von Siedlern abgelöst wurden. Die Nahrungsversorgung durch den Fischer reichte bald nicht mehr aus, *doch einige Weizenfelder schufen Abhilfe*.

Natürlich sorgte ich nach und nach dafür, daß sämtliche für das Monopol erforderlichen Inseln von mir mit Kontoren überdeckt wurden, damit ich später nicht erst die Saat des Bösen mit meinen Kriegsschiffen vom Antlitz der Erde tilgen mußte. Das gleiche galt - in noch viel stärkeren Maße - für Inseln mit Erzvorkommen, ich hatte ja schon erwähnt, daß ich bei diesem Auftrag auf Nummer sicher gehen wollte.

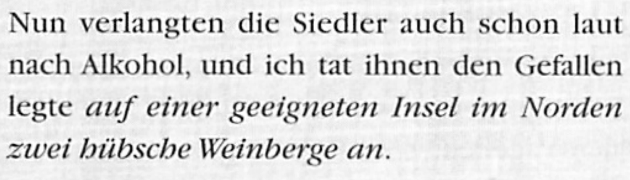
**Aufsässiges Pack**

Selbstverständlich schliefen meine Gegner während dieser Zeit nicht. Blau war nach dem ersten Intermezzo sichtlich verstimmt und kündigte regelmäßig das Handelsabkommen, um nach einiger Zeit dann gar den Krieg auszusprechen. So ganz sicher war er sich seiner Macht dann aber doch nicht, *denn in dieser Situation genügte es immer, erneut ein Handelsabkommen und einen Friedensvertrag anzubieten*, die auch prompt wieder angenommen wurden und zu einer zeitweiligen Entspannung führten. Nun denn …

Größeres Kopfzerbrechen bereitete mir indessen Roth. Er erdreistete sich einfach, sich auf einer zentral gelegenen Insel mit Erzvorkommen breitzumachen. An das Erz kam er nicht heran, denn das hatte ich natürlich vorher schon gesichert, doch nun fing auch er an, sich dauernd aufzuregen und wüste Kriegsdrohungen auszustoßen. Ich brauche nicht zu betonen, *daß auch in diesem Falle ein erneutes Angebot zum Abschluß von Handels- und Friedensverträgen immer wieder Wunder wirkte*.





Nun verlangten die Siedler auch schon laut nach Alkohol, und ich tat ihnen den Gefallen legte *auf einer geeigneten Insel im Norden zwei hübsche Weinberge an*.

**Geldnöte**

Sorgen bereiteten mir nun die Geldnöte. Zum Ausbau der Häuser war ständig Werkzeug erforderlich, und die Einkäufe tiefe Löcher in meinen Haushalt. Was lag also näher, *als eine Mine, eine Erzschmelze und einen Werkzeugmacher in Betrieb zu nehmen*, sobald die technischen Voraussetzungen hierfür vorhanden waren?

**Fahren Sie mich nach Cuba**

Sie wissen ja, daß man den Menschen ihre Laster nicht austreiben kann. Nach einem harten Tag voller Entbehrungen verlangte es die Leute danach, sich in der Hängematte auszustrecken und eine gepflegte Zigarre zu rauchen.

Tabak mußte her! Nicht nur für meine tapferen Mannen, sondern auch für das zu errichtende Monopol. Blau hatte sich ordentlich auf meiner Nordinsel breitgemacht, doch gleichwohl blieb noch Platz für vier Tabakplantagen



und zwei Tabakwarengeschäfte. Natürlich nicht alle auf einmal, das ließ das Budget nicht zu. *Erst einmal reichten zwei Plantagen und ein Geschäft*.

Nun stand ich vor einem Transportproblem, denn die Waren mußten ja zu den Kunden gebracht werden. Ich baute eine kleine Werft und produzierte einige kleine Kriegsschiffe – die ließen sich auch im Kriegsfalle gut verwenden.

Jetzt fehlten nur noch Gewürze, um die Siedler so richtig glücklich zu machen. Sie werden







sich sicher erinnern, daß meine Hauptinsel bestens für den Anbau geeignet war. *Kaum fing die Plantage an, Früchte zu tragen*, als auch schon die ersten satten Bürger eintrafen und für ein hohes Steueraufkommen sorgten.

Jetzt konnte ich endlich Kanon gießen lassen! Die Dinge entwickelten sich prächtig, und der *neu gebaute Kanonengießer* würde meiner Flotte bald die richtige Überzeugungskraft verleihen, um auch den starrsinnigsten Gegner zu bekehren.

**Hunger**

Ich achtete die ganze Zeit auf die Nahrungsmittelvorräte. Aus meinen früheren Erfahrungen wußte ich, wie empfindlich die Einwohner reagieren, wenn es nichts zu beißen gibt. Als der Stand der Vorräte gefährlich absank, sorgte ich für *die Pflanzung weiterer Weizenfelder und die entsprechende Anzahl von Mühlen und Bäckereien* – meinem Volk sollte es an nichts mangeln!

*Inzwischen war es an der Zeit, baute ich die Tabakfelder auf der mit Blau geteilten Insel auszubauen* – meine Einwohner nahmen stetig an der Zahl zu, und bald würde der Tabak nicht mehr ausreichen. Daneben pflanzte ich mehrere Tabakplantagen auf einer Monopol-Insel im Nordosten an und begann, Weiß mit den Tabakerzeugnissen zu beliefern.



**Weiß**

Dies hatte zwar erfreuliche Auswirkungen auf die Handelsbilanz, doch das Glück war nur von kurzer Dauer. Der weiße Schurke hatte sich nämlich auf einem unweit meiner Hauptinsel liegenden Eiland breitgemacht, das auch zum Monopol gehörte, und pflanzte fleißig Kakao an. *Ich baute also eine Burg und bildete sechs Einheiten Kanoniere aus.*

Dann leitete ich das Schiff, das zuvor Weiß mit Tabak belieferte, zur Insel von Rot um. *Es folgte eine Landung auf der weißen Insel. Systematisch nahm ich das Kontor unter Beschuß und sperrte dabei die Zufahrt für fliegende Händler.* Die Kanoniere erledigten unterdessen die Markthallen, und kurze Zeit später konnte ich dort *mein eigenes Kontor plazieren* und die Insel im Schoße der Familie willkommen heißen.



Nach einer gewissen Zeit ließ sich technisch sogar eine große Schiffswerft verwirklichen. Ich wußte, daß sie der Garant für meine spätere Unbesiegbarkeit war.



**Zuckerbrot und Peitsche**
Nachdem ich dem armen Weiß so übel mitgespielt hatte (nun ja, was soll man schon mit einer Schlange machen, als ihr den Giftzahn zu ziehen), war es an der Zeit, für eine Normalisierung der Verhältnisse zu sorgen. Sie kennen ja das Spielchen: *Handelsabkommen anbieten, ein Friedensangebot unterbreiten, mit einigen hundert Talern schmieren*, und schon waren wir die besten Freunde.

Es versteht sich von selbst, daß ich dann die Tabaklieferungen an Weiß wieder aufnahm. Der Arme hatte ja seine Entwicklung sträflich vernachlässigt und brauchte dringend neue Lieferungen.

**Roter Krieger**
Nun merkte ich, daß bei Rot etwas im Busche war. Er hatte sich ziemlich gut entwickelt, und meine Inseln waren ungeschützt. *Ich stellte also auf den Rohstoffinseln einige Wachtürme auf*, so daß eine Landung nicht zu befürchten war. *Danach baute ich überall meine Plantagen aus*, um eine reibungslose Versorgung der üppig wachsenden Bevölkerung zu gewährleisten. Sobald ich einen guten Bilanzüberschuß erzielte, *sperrte ich das Baumaterial*, um den Forderungen Einhalt zu gebieten.

Der Rest war nun ganz einfach: Ich vertrieb mit meinen Truppen Blau von der Nordinsel – genauso, wie ich es zuvor mit Weiß gemacht hatte. Ich mußte zwar anschließend einen ziemlich üppigen Tribut zahlen, doch auch das renkte sich wieder ein.

**Asche zu Asche**
*Nun baute ich die Tabakinseln aus* und intensivierte die Lieferungen an die notleidenden Nachbarn. *Noch etwas Kakao von den tropischen Südinseln*, und schon war der Handelsbilanzüberschuß auf 400 Taler geklettert und der Auftrag weisungsgemäß ausgeführt.

NORD-SÜD-GEFÄLLE

## Mission 12 – Kooperation



Das war wieder einmal eine Aufgabe nach meinem Geschmack. Ich gestehe, daß ich der Anspannungen der letzten Jahre überdrüssig war und mich nach einem ruhigeren Fahrwasser sehnte. Es ist nicht verwunderlich, daß mir diese schöne Siedlung gleich zusagte – schön entwickelt, mit zahlreichen annektierten Rohstoffinseln in der Nähe und einem vielversprechenden Entwicklungspotential.

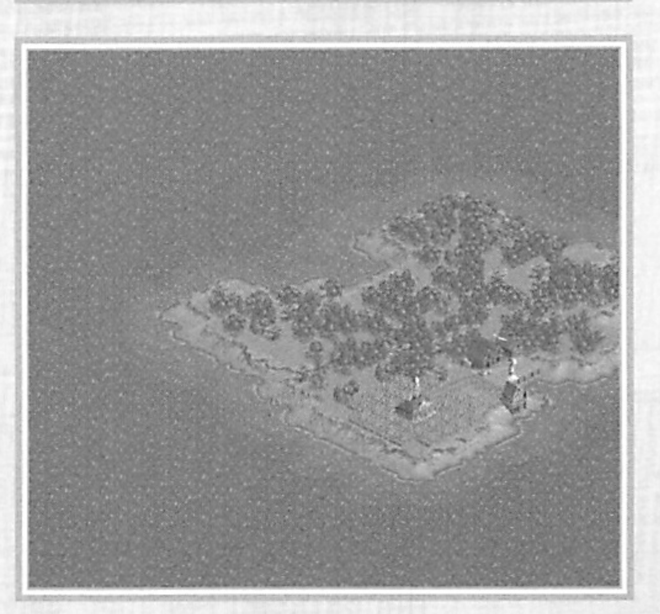
Besonders freute ich mich natürlich über den Bilanzüberschuß. Selbst in der Anfangsphase waren damit keine hektischen Anstrengungen erforderlich.

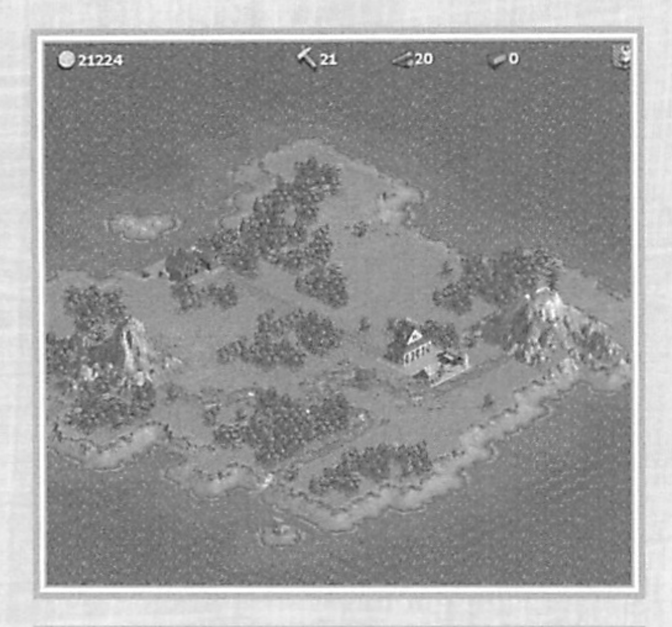


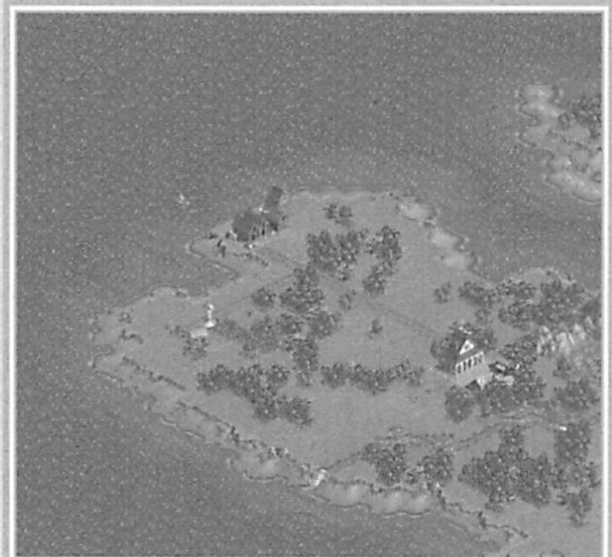
Zunächst inspizierte ich meine Besitztümer.

Eine Insel im Westen wies neben Goldvorkommen und einem winzigen Eingeborenendorf günstige Bedingungen für den Anbau von Kakao, Baumwolle und Gewürzen auf.

Eine weitere Insel lag noch weiter im Westen. Dort befand sich bereits eine Gewürzplantage, und es sprach nichts dagegen, sie später vollständig für den Gewürzanbau auszubauen.





**Ostentativ**

Auch im Osten befanden sich zwei Inseln: Die erste war für den Anbau tropischer Pflanzen nicht sonderlich geeignet, und ich beschloß, sie zur Kornkammer zu machen.

Schließlich gab es noch eine große Insel im Osten mit einer Goldader und besten Bedingungen für die Pflanzung von Baumwolle. Schon in der Vergangenheit hatte ich festgestellt, wie wichtig eine stetige Versorgung mit Stoffen ist. Auch begehrten die Kaufleute und Aristokraten Kleider – ein weiterer Grund, den Wollbedarf langfristig zu sichern.

Im Norden sah es leider nicht so rosig aus: Abgesehen von einigen winzigen Eilanden war bereits alles Land unter den Kontrahenten aufgeteilt. Damit stellte sich für die Zukunft ein dringendes Problem in bezug auf die Alkoholversorgung und die Zigarren. Weiß hatte die Insel in der Mitte besetzt und schien der schwächste Gegner zu sein. Zufälligerweise bot seine Insel auch beste Bedingungen für den Anbau von Wein und Tabak. Ich nahm mir daher vor, nach der Errichtung einer Kanonengießerei und der Ausbildung einer kleinen schlagkräftigen Kanonierstruppe Weiß zu überfallen und mir sein fruchtbares Land unter den Nagel zu reißen.

**Dreimal täglich – gut verträglich**
Einstweilen herrschte eine heitere Gelassenheit im Archipel, und natürlich ließ ich es mir nicht nehmen, *drei Handelsverträge mit meinen Lieferanten in spe abzuschließen*.



Vordringlichste Aufgabe war die Nahrungsmittelversorgung. Einige der auf der Hauptinsel plazierten Fischer hatten das Meer überfischt, und nichts wirkt sich nachteiliger auf die Stimmung der Bevölkerung aus als eine Lebensmittelknappheit. *Ich plazierte also die notwendigen Betriebe auf der Westinsel: zwei Kornfelder, eine Mühle und eine Bäckerei.* Natürlich war der Bäcker mit dem Mehl einer einzigen Mühle nicht ausgelastet, doch das konnte man ja später auch noch ändern.



Es galt, von Anfang an einen soliden Grundstein für die Bildung der Kleinen zu legen – Aristokraten ohne Bildung gibt es nicht. *Eine Schule sorgte für Zufriedenheit unter den Siedlern.*









**Ein Königreich für ein Schiff**

Von Anfang an ließ ich es mir nicht nehmen, *einige kleine Kriegsschiffe zu produzieren*. Sie sind schneller und gehen in der Regel aus Auseinandersetzungen mit Piraten relativ unbeschädigt hervor, weil die schweren Korsarenschiffe meist nicht nachkommen.

Das erste der gebauten Schiffe setzte ich gleich auf einer Route zum Gewürztransport von der äußersten westlichen Insel ein.

Das Land vor der Werft war von meinem Vorgänger in weiser Voraussicht freigelassen worden, *und ich stellte dort Schaffarmen sowie eine Webstube auf*. Ich bemühte mich, kritische Produkte wie Stoffe auf der Hauptinsel produzieren zu lassen, damit der Schiffsbau möglichst ohne Unterbrechungen ablaufen konnte.

*Nun war ich bereit für den Baumwollanbau auf der Ostinsel. Leider hatte ich dort kein Holz, so daß ich zunächst ein Forsthaus aufstellte und wartete, bis die ersten Stämme gefällt waren.*

Das nächste Schiff, das meine Ingenieure konstruierten, übernahm gleich den Transport von Lebensmitteln aus der Westkolonie.



**Aspirin**

Die ersten Bürger erschienen und verlangten gleich nach einem Arzt. *Ich plazierte ihn in der Mitte der Siedlung*, damit er einen möglichst großen Einzugsbereich hatte.

Nun holte ich bei einer der nahegelegenen Konkurrentensiedlungen die erste Fuhre Zigarren und Alkohol ab. Mit diesen Ingredienzen sollte meine Bevölkerung spielend den nahezu vollständigen Aufstieg ins Bürgertum schaffen. Regelmäßig sandte ich zwei Schiffe aus, um Alkohol und Zigarren bei den Nachbarn zu erwerben.



Jetzt war es an der Zeit, die Metallproduktion aufzunehmen. *Sämtliche erforderlichen Betriebe wurden an der Bergflanke plaziert: Erzmine, Erzschmelze und Werkzeugmacher*.

*Daneben war es natürlich erforderlich, eine zweite Schule aufzustellen*. Die weiten Wege konnten den Kinderlein schließlich nicht zugemutet werden.









**Il mio tesore**

Während ich auf der Hauptinsel *zwei weitere Steinmetzbetriebe aufstellte*, passierte etwas ganz Wunderbares: Beim Ausbau der Eingeboreneninsel entdeckte ich einen sagenhaften Schatz mit 1000 Goldmünzen.

*Ich pflanzte dort zwei Baumwollfelder an, stellte eine Webstube auf* und ließ das nächste fertiggestellte Schiff regelmäßig die Stoffe abholen.

*Außerdem pflanzte ich dort zum ersten Mal Kakao*. Ich entschied mich, nicht mit dem Pfund zu wuchern, *und errichtete gleich zwei Kakaoplantagen*. Hatte die Bevölkerung nämlich einmal Blut geleckt, wuchs der Appetit schnell ins Unermeßliche.

**Sonntagsfreuden**

Nun war es an der Zeit, der Siedlung ein städtisches Flair zu verleihen. *Meine Baumeister errichteten in mühevoller Arbeit ein prächtiges Badehaus und eine Kirche.*

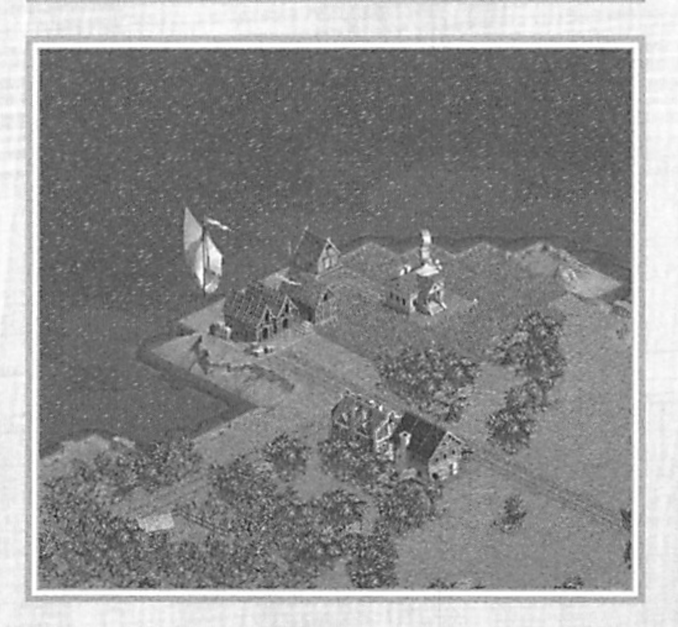



So kamen also schnell die ersten Kaufleute zu uns, und ehe ich mich versah, waren es schon 250 an der Zahl, und ich konnte endlich meine lang ersehnte Kanonengießerei errichten. Ich hatte meinen Plan nicht vergessen: Es galt nach wie vor, Weiß von seiner Insel zu vertreiben.

Warum sich mit etwas Zweitklassigem begnügen, wenn man Erstklassiges haben kann? Die Dinge liefen glänzend, und ich sorgte gleich für den Nachschub an weiteren Gegenständen für die Aristokraten. *Ein Steinmetz auf der Ostinsel* schuf die Grundlage für umfangreiche Baumaßnahmen; *zwei Baumwollfarmen, eine Weberei und ein Schneider nahmen die Kleidungsproduktion in Angriff.*



Nun galt es, zweigleisig zu fahren: *Für das Wohl der Bevölkerung errichtete ich ein städtisches Theater auf der Hauptinsel und eine Goldmine samt Goldschmied auf der Ostinsel.* Ein Schiff übernahm den regulären Transport von Kleidung und Schmuck.









**Wettrüsten**

*Daneben errichtete ich jetzt eine Burg* und begann damit, insgesamt zehn Einheiten Kanoniere zu trainieren.

*Endlich konnte ich auch eine große Werft bauen*. Vor der Kriegserklärung wollte ich wenigstens ein großes Kriegsschiff mit voller Kanonenbestückung haben, mit dem ich die kümmerliche weiße Flotte auf den Seegrund schicken konnte.

Nun setzte ich meiner Siedlung noch die Krone auf - *eine moderne Hochschule*, die den Nachwuchs magisch anzog.

Mit einigen Schiffen und natürlich dem neu gebauten großen Kriegsschiff setzte ich zur weißen Insel über, verhängte ein Embargo über das Kontor und fackelte mit meinen Kanonieren sämtliche Marktplätze ab. Auf der Ruine des alten Kontors errichtete ich mein eigenes und riß anschließend sämtliche Wohn- und Wirtschaftsgebäude ab - sie verursachten schließlich nur unnötige Kosten und nahmen wertvollen Platz weg. Einige Tabakplantagen und Weinberge konnte ich sogar übernehmen. Ich richtete gleich eine Transportroute zu meiner Siedlung ein.

**Kakao**

Jetzt war es wieder an der Zeit, *sich um den Ausbau der Plantagen zu kümmern.*

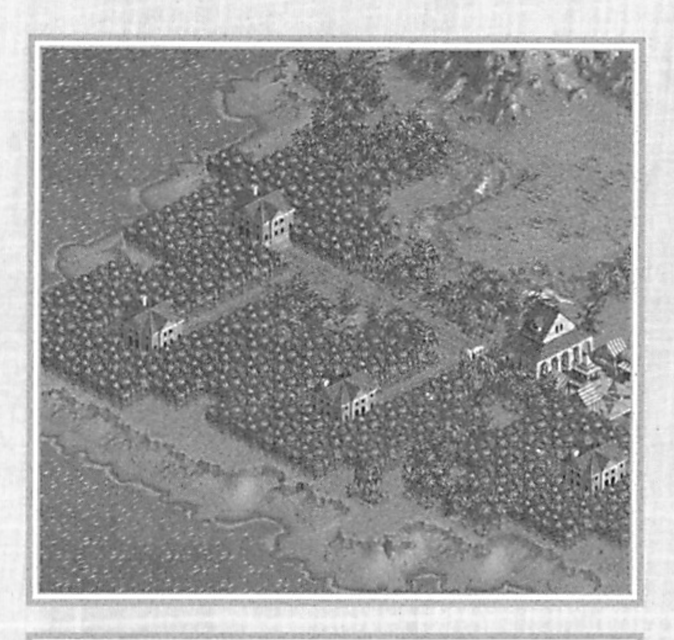
Die inzwischen aufgekommene Nahrungsmnittelknappheit bekämpfte ich in einer konzertierten Aktion: *Neben einem Ausbau der Weizeninsel legte ich auch auf der Hauptinsel einige Rinderfarmen samt Schlachter sowie Weizenfelder samt Mühlen und Bäckern an.*

*Daneben brauchte ich mehr Gewürze, mehr Baumwolle und mehr Kakao.*

*Die annektierte Insel baute ich zu einer riesigen Tabakproduktionsstätte aus.* In der ganzen Zeit war es erforderlich, Zigarren und Alkohol zu importieren, doch mit meinem riesigen Bilanzüberschuß war das finanziell kein Problem.

Schon bald konnte ich mich an einer stetig wachsenden Schar Aristokraten erfreuen.

Immer wieder mußte ich von der westlichen Goldinsel Steine und Holz herbeischaffen – die Aristokratenhäuser verschlangen riesige Mengen an Baumaterial. Irgendwann war die Erzmine erschöpft, doch meine Geologen versicherten mir, *daß wir durch Errichtung einer tiefen Erzmine weiter Metallerz schürfen konnten.*














**Fashion addicts**

Schon bald kam der einzige Schneider mit der Nachfrage aus der Stadt nicht mehr zurecht. Ich hatte riesige Überschüsse an Stoffen, *und eine zweite Schneiderei sorgte weiterhin für zufriedene Gesichter der kritischen Blaublütler.*

Immer wieder fraß mir die Bevölkerung die Haare vom Kopf, *und systematisch baute ich die Hauptinsel zu einer Kornkammer aus.*

Eine letzte Volkszählung ergab, daß sich inzwischen über 1200 Aristokraten angesiedelt hatten.

Der König war wieder einmal zufrieden mit mir.

EIN BUND, SIE ZU KNECHTEN, SIE EWIG ZU BINDEN...

## Mission 13 – Das Bündnis

Aufgrund meiner letzten Abenteuer entstanden auf dem alten Kontinent ungeahnte neue Verwicklungen. Neue Bündnisse wurden geschlossen, und alte Feindschaften flammten wieder auf. Jede der Kriegsparteien sah mittlerweile ein, daß ohne Kooperation allenfalls Pyrrhussiege zu erringen waren.

Seine Majestät schmiedete ein Bündnis mit dem alten Großherzogtum Andorra, dessen Flagge die weißen Schneegipfel repräsentierte. Durch meine erfolgreiche Pionierarbeit waren viele Gefolgsleute des Königs in die neue Welt gezogen, um unsere Dominanz auch hier zu behaupten. In einer der Kolonien übernahm der Schwager des Königs, Fürst Barbagialla, die Führung.

Leider stellte sich Durchlaucht nicht allzu geschickt an. Er ahnte nicht, mit wieviel Mühe und diplomatisches Geschick kostete, unsere Vormachtstellung auszubauen. Jähzornig empfing er die Gesandten der anderen Staaten und vergrätzte sie mit seinem pompösen arroganten Gehabe. Es kam nicht überraschend, daß sie ihn wutentbrannt verließen und die Handelsabkommen aufkündigten.

Auch das Volk stand nicht hinter dem Statthalter, der insgeheim »Die graue Impertinenz« genannt wurde. Dummerweise verließen die Schiffsbauer als erste die Insel und nahmen die letzten Schiffe mit. Nun gab es dort durchaus auch landwirtschaftliche Betriebe, doch für ein solides Wachstum waren natürlich Rohstofflieferungen erforderlich. Wie aber sollte es die se ohne eigene schlagkräftige Flotte geben?

Da kam nun der Plan seiner Majestät ins Spiel: Aus Rücksicht auf die Verwandtschaft seiner Gattin konnte er den unfähigen Herzog nicht einfach absetzen. Der König schloß also ein Bündnis mit den Weißen und warf dabei auch meine Person in die Waagschale: Ich sollte dem Großherzogtum helfen, eine solide Kolonie aufzubauen, und durfte im Gegenzug die Ressourcen auch dazu nutzen, Barbagialla etwas unter die Arme zu greifen.

Angesichts meiner überragenden Erfolge willigte Weiß ein. Ich machte mich also auf den Weg ins Inselreich.

**Quo vadis?**

Meine Kundschafter berichteten mir von der Beschaffenheit des großen Archipels. Barbagialla residierte auf einer großen Insel leicht westlich vom Zentrum, Blau und Rot siedelten Nordosten respektive Südosten.

Das Großherzogtum verfügte über zwei ausgebaute Inseln, von denen die eine neben dichter Besiedlung und guten Anbaumöglichkeiten für Tabak und Weintrauben reiche Erzvorkommen beherbergte.

Meine andere Insel war klein, ließ jedoch Kakao, Baumwolle und Gewürze kräftig sprießen. Anfangs überlegte ich mir, auf einer noch unbewohnten großflächigen Insel im Nordwesten eine neue Siedlung nach den anerkannten Regeln der Kunst zu errichten. Angesichts der knappen Mittel sah ich jedoch davon ab und entschied mich dafür, die Siedlung gleich auszubauen.



Als vorrangig sah ich daher den Aufstieg der Bevölkerung ins Bürgertum an. Wollte ich Blau und Rot bekämpfen, meine Siedlung aufbauen und gleichzeitig Barbagialla bei der Stange halten, würde ich sehr viel Geld brauchen.

**Triumvirat**

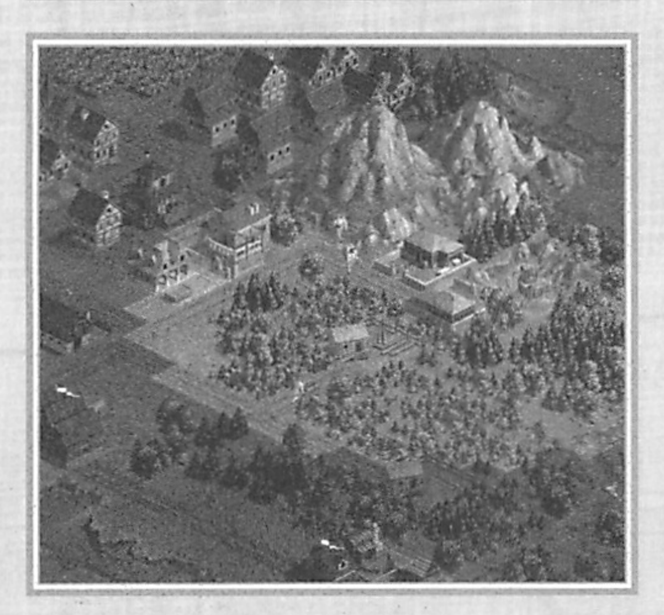
Nacheinander schickten die drei anderen Beteiligten Botschafter zu mir. Ich bereitete jedem von ihnen einen gebührenden Empfang und sicherte Unterstützung gegen die aggressiven und gottlosen Nachbarn zu. Fürs erste, wenigstens …



Die Hauptinsel mußte dringend vollständig erschlossen werden. Da ich von Anfang an ein Auge auf die reichen Erzvorkommen gewrofen hatte, plazierte ich günstig eine Markthalle als Rückgrat einer metallverarbeitenden Industrie in spe.

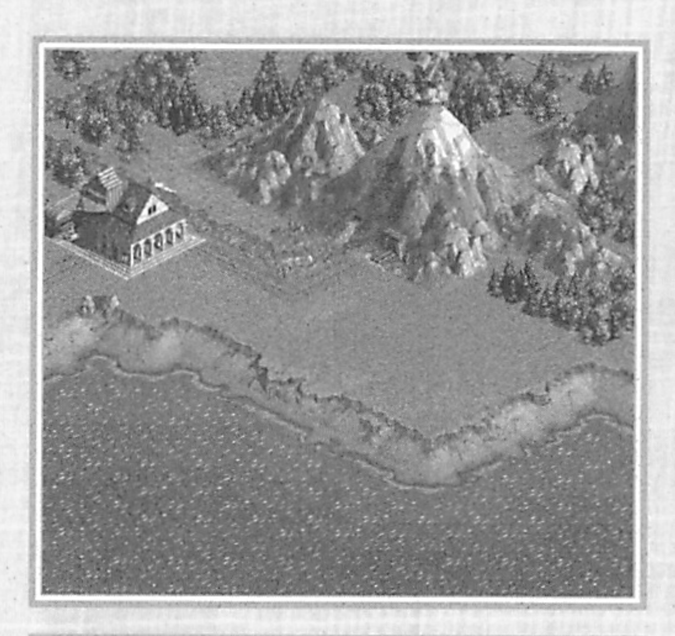
Neben dem ersten Steinmetz ließ sich gleich ein zweiter nieder, um dem Steinbruch das dringend benötigte Baumaterial zu entreißen.

Auch die andere Insel mußte für den Ausbau vorbereitet werden. Meiner These von der Autarkie der Baustoffversorgung folgend plazierte ich dort ein Forsthaus, dessen Bewohner nach und nach das Kontor mit Baumstämmen allererster Güte füllten.



**Hammer und Sichel**

Nun konnte auch schon mit der Werkzeugproduktion begonnen werden: Eine Mine im Bergrücken, eine Erzschmelze und ein Werkzeugmacher stimmten schon bald ein Lied an, dessen metallischer Rhythmus mich in Verzückung brachte.



Eine Fleischerei auf der Hauptinsel beugte einer Nahrungsmittelknappheit vor, während auf der Nebeninsel Granitblöcke unter der fachkundigen Leitung eines staatlich geprüften und vereidigten Steinmetzes bereitgestellt wurden.

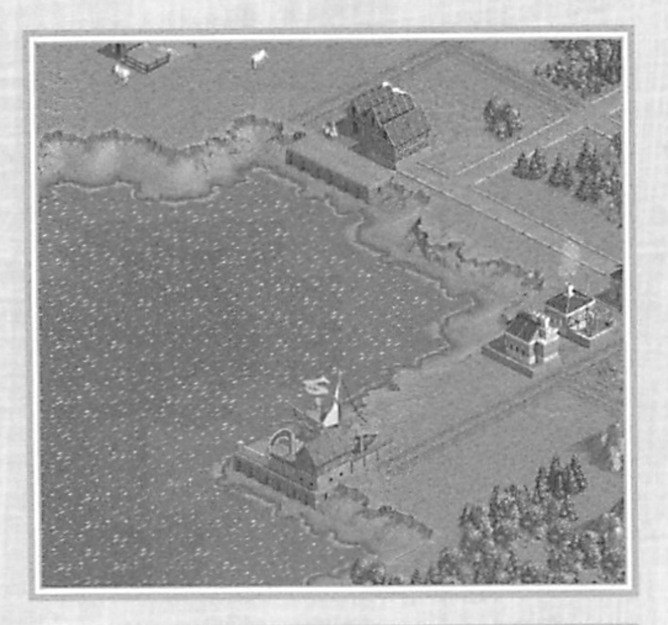
Wieder einmal hatte die Quarantäne geschlafen. Einem fliegenden Händler gelang es wohl, Rattenfleisch anstelle von Rindfleisch zu verkaufen, und die daraufhin ausgebrochene Pest konnte nur durch unermüdlichen Einsatz des eigens herbeigerufenen Arztes unter Kontrolle gebracht werden.



Inzwischen reichte die Alkoholproduktion nicht mehr für die Hauptinsel aus. Ich verzichtete darauf, Barbagiallo irgendwelche Waren zu liefern, wußte ich doch, daß seine Bewohneranzahl sich auch so auf einem relativ geringen Niveau einpendeln würde. Meine vorrangige Aufgabe bestand darin, die beiden anderen Widersacher aus dem Inselreich zu vertreiben. Danach konnte ich auch Barbagiallo wieder aufpäppeln.

Auf der Nebeninsel weitete ich also den Weinanbau aus.









**Unerbittlich**

Ich ließ mich übrigens nicht von den sporadischen Hungerschreien auf der Nebeninsel aus der Ruhe bringen. Es gab einfach nicht genug Nahrung, um mehrere Inseln durchzufüttern. Wer wollte, konnte übersiedelten, Wer nicht wollte, war selber schuld.

Langsam, aber sicher ließ sich der Warentransport nicht mehr mit den vorhandenen zwei Schiffen bewältigen, zumal die ersten Piraten aufgetaucht waren und damit alsbald mit Beschädigungen zu rechnen war. Eine kleine Werft plazierte ich am Rand der Lagune, und ich gab gleich ein kleines Kriegsschiff in Auftrag. Auch wenn ich keine Kanonen hatte und der Laderaum kleiner war als bei kleinen Handelsschiffen, machte die höhere Geschwindigkeit dies meines Erachtens wieder wett.

Ich wußte um den enormen Holzbedarf der Werft und auch der übrigen Produktionsbetriebe. Das Wäldchen westlich von der Werft eignete sich ideal zur Holzgewinnung, und ich fackelte nicht lange.



**Den letzten beißen die Hunde**

Nun zeigte sich, daß ich beinahe zu langsam war. In einer Nacht- und Nebelaktion rissen sich Rot und Blau jeweils eine fette Rohstoffinsel unter den Nagel, und ich wurde schmerzhaft daran erinnert, wie wichtig es ist, sich die Rohstoffinseln schnell zu sichern. Doch auch für mich fand sich noch eine brauchbare Insel, die ich sogleich annektierte und mit einem Kontor versah. Natürlich wollte ich dort Tabak und Wein anbauen, doch zuerst mußte ein Forsthaus her.



Inzwischen verlangte die Bevölkerung nach einem Badehaus und einer Kirche. Es war schon ein echtes Problem, die beiden großen Gebäude in den dichten Gassen der Hauptinsel zu plazieren.

Dies ging natürlich mit einer Erweiterung der Nahrungsmittelproduktion einher. Diesmal konzentrierte ich mich voll auf Rindermast und ließ die Rinderfarmen auch ein wenig überlappen.

Auf der  Insel konnten schon bald die ersten Weinreben angepflanzt werden.









**Kanonenfutter**

Nun war es an der Zeit, die Gelüste von Rot und Blau ein wenig zurechtzustutzen. Vorerst war nur eine kleine Burg drin, doch auch die konnte ja gleichzeitig drei Einheiten trainieren. Kanoniere sind das Rückgrat einer jeden Eingreiftruppe, und ich wollte vor den ersten Kriegshandlungen acht bis zehn dieser Teufelskerle unter meinem Kommando stehen haben.

Eine Kanonengießerei entstand gleich neben den übrigen metallverarbeitenden Betrieben. Ich war kurz davor, das erforderliche militärische Potential aufzubauen.

Das Volk war gerührt. Im Gegensatz zu den früheren Stümpern erzielte ich echte Fortschritte, und als Dank errichtete mir das Volk ein prächtiges Denkmal gleich an der Hafeneinfahrt, schon vom Meer aus deutlich sichtbar. Das Volk taufte die Statue in Anlehnung an eines der Weltwunder den »Koloß von Torres«, und ich brachte es nicht über das Herz, es ihnen zu untersagen.

Nun mußte auf der zweiten Insel auch noch Kakao angebaut werden. Die dritte Insel wurde von mir für Tabakpflanzungen genutzt.



Die Kanonenproduktion ging nur schleppend voran, und ich entschloß mich kurzerhand, gleich neben der ersten Kanonengießerei eine zweite aufzustellen.

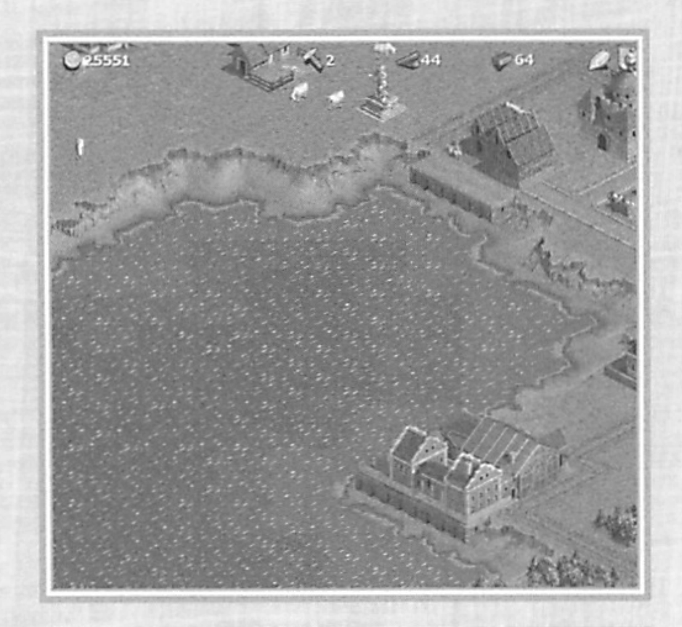
Jetzt war es endlich soweit! Ich hatte die Entwicklung auf den feindlichen Inseln sorgfältig beobachtet. Die Kontrahenten hatten damit begonnen, erste Truppen zu produzieren. Eine Kanonengießerei besaß jedoch noch keiner von ihnen. Und das war wichtig. Nichts macht eine Annexion so gefährlich und langwierig wie Kanonentürme auf dem Land. Blau hatte sich am weitesten entwickelt. Mit drei Kriegsschiffen riegelte ich sein Kontor ab und nahm es unter Beschuß.



Einige Einheiten standen außer Reichweite meiner Schiffskanonen, doch mit einem Trick lockte ich sie hervor. Ich ließ einen Kanonier kurzzeitig an Land gehen und lud ihn gleich wieder in das Schiff. Die Gegner starteten sofort einen Vorstoß und wurden im Kanonenkugelhagel niedergemäht.

Anschließend setzten meine Einheiten ans Land über und legten eine Markthalle nach der anderen in Schutt und Asche, während die Kriegsschiffe jeden Aufbauversuch des Kontors im Keim erstickten.









**Titanic**

In der Zwischenzeit errichtete ich eine große Werft an der Stelle, wo sich zuvor die alte befand. Ein großes Kriegsschiff wurde von mir umgehend in Auftrag gegeben.

Inzwischen war die Mine erschöpft, doch mit einer tiefen Mine konnte ich die Erzproduktion weiter fortsetzen.

Aufgrund der Stoffknappheit mußte ich auf der zweiten Insel zwei Schaffarmen abreißen und durch produktivere Baumwollplantagen ersetzen.

Als das große Kriegsschiff fertiggestellt war, kam Rot an die Reihe. Die Galeone feuerte eine Salve nach der anderen auf das feindliche Kontor ab.

Nachdem ich mit dem gleichen Trick wie zuvor bei Blau die feindlichen Truppen ausgeschaltet hatte, stürmte ich abermals mit meinem wackeren Kanonieren an Land und versorgte die Markthallen.

Zuallererst mußte aber natürlich die Burg ausgeschaltet werden, damit jede Gegenwehr von vornherein im Keim erstickt wurde.

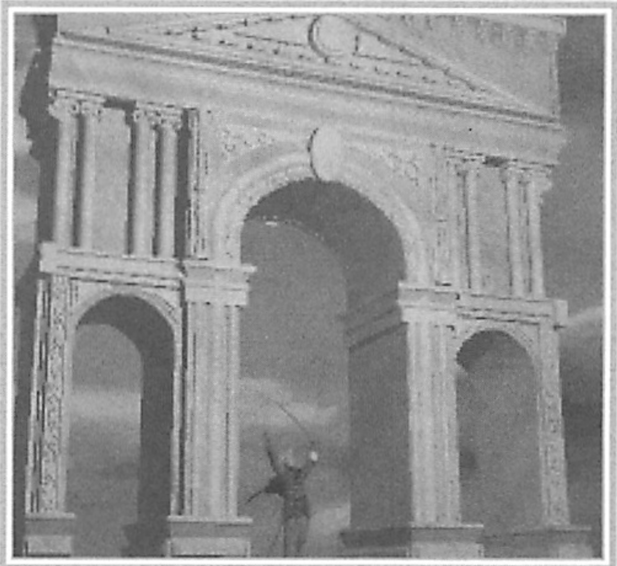
Auch der anderen roten Insel ließ ich die gleiche Behandlung angedeihen.



**Der letzte Mohikaner**
Nun war noch die blaue Insel im Norden übrig. Sie fiel genauso sang- und klanglos in meine Hände wie die anderen auch.

Hier stellte ich nach der Errichtung eines eigenen Kontors gleich zwei Markthallen auf. Rot verfügte über großangelegte Rum- und Zigarrenproduktionsstätten, die ich kostengünstig »übernehmen« konnte. Die anderen Gebäude riß ich alle ab – sie verursachten nur unnötige Kosten.

Ein Schiff transportierte nun diese Güter ständig zu Barbagiallo und sorgte so für stetig wachsende Bevölkerung.



Die weitflächige vormals rote Insel im Norden diente mir von nun an als Produktionsstätte für Rindfleisch, was meine Nahrungsprobleme für alle Zeiten beseitigte.

Außerdem erschloß ich eine weitere Insel im Süden für den Kakaoanbau.

Für meine eigenen Aristokraten benötigte ich außerdem eine Insel mit einer Goldader. Ich errichtete dort eine Goldmine und stellte gleich daneben den Goldschmied auf.



Die Rinderinsel im Nordwesten ließ sich neben der Rinderzucht auch zur Kleidungsherstellung nutzen. Hierfür waren drei Schaffarmen, eine Weberei und eine Schneiderei erforderlich.







**Kulturelles Angebot**

Für meine Bevölkerung war mir nichts zu schade. Aufgrund der zahlreichen Produktionsbetriebe sah die finanzielle Situation nicht mehr so gut aus. Mit dem Bau eines Theaters und einer Hochschule erfüllte ich auch die letzten Voraussetzungen für die Aristokraten, deren Erscheinen mit einem Sprung im Steueraufkommen quittiert wurde.

Barbagiallos Entwicklung förderte ich unterdessen nach Leibeskräften: Ich lieferte ihm alles, was er begehrte, angefangen bei Holz bis hin zu Schmuck. Mehrere Schiffe pendelten zwischen meinen Produktionsinseln und seiner Siedlung und lieferten kontinuierlich Zigarren, Alkohol, Gewürze und Kakao.

Natürlich konnte er mangels Erzmine auch kein Werkzeug herstellen, so daß ich ihm auch dieses immer wieder liefern mußte. Hierzu benötigte ich sogar einen zweiten Werkzeugschmied. Die Kanonengießereien legte ich still, weil ich inzwischen einen erklecklichen Vorrat hatte und die beiden Rivalen von der Bildfläche verschwunden waren.

Aufgrund der ständigen Einkäufe war Barbagiallo natürlich auch in finanzieller Bedrängnis. Immer wieder hielt ich ihn mit großzügig bemessenen Tributzahlungen über Wasser.

Schon bald war die Einwohnerzahl auf über 900 geklettert, und als ich ihn wieder einmal mit einer großzügig bemessenen Zahlung an seine Pflichten errinnerte, schaffte er endlich den Aufstieg zum Aristokratentum und sprang locker über die magische Marke von 1000 Einwohnern.

KAPERN HAT NICHT IMMER ETWAS MIT KÖNIGSBERGER KLOPSEN ZU TUN ...

## Mission 14 – Piratenplage

**Die unheilige Allianz**
Die Männer trafen sich in einer verkommenen Gastwirtschaft abseits des Hafenviertels mit seinem hektischen Treiben. Nur einer von ihnen war hier in den Blaulanden heimisch, doch auch er legte größten Wert darauf, unerkannt zu bleiben. Hätten die Spionen des Sonnenreiches von diesem Treffen erfahren, wären die Konsequenzen nicht auszudenken. Das Sonnenreich war inzwischen durch die unglaublich erfolgreiche Besiedlung unter der Führung von Viconte Torres wieder erstarkt und hätte wohl auch einen Krieg zu Lande riskieren können. Canotte, der alte Fuchs, ließ neuerdings militärische Paraden abhalten, und die Kriegskasse des Don Fabrizio war durch das aus den Kolonien fließende Geld prall gefüllt.

Der Gesandte von Sinistrus, dem König der Blaulande, hatte diese Sorge mit dem zweiten Mann gemein. Der zwirbelte immer wieder nervös an seinem Schnurrbart und fühlte sich in den Blaulanden sichtlich unwohl. Kein Wunder, denn der Bote des Grafen Roth hätte hier, wäre seine Identität offenbart worden, gut und gerne gesteinigt werden können. Man haßte hier alle Bewohner des Sonnenreiches, selbst die Aufständischen. Seit die Besiedlung der Kolonien durch Viconte Torres unterbunden wurde, kam es immer mehr Versorgungsengpässen, was immer häufiger zur Verstimmung beitrug. Es gab sogar schon Gerüchte über eine bevorstehende Rebellion, und Sinistrus verbarrikadierte sich in seinem Palast hinter seiner Leibgarde. Auch die Sache des Grafen Roth gestaltete sich immer schwieriger. Je zufriedener die Bevölkerung der Blaulande durch die voranschreitende Kolonialisierung wurde, um so mehr Anhänger liefen dem Rebell davon.

Beide Gegner des Sonnenreichs hatten also ein ureigenstes Bedürfnis, Viconte Torres zu schädigen. Dafür sollte der Dritte im Bunde Sorge tragen.

Im Gegensatz zu den anderen beiden fühlte er sich sichtlich wohl. Baron Black aus den Schwarzlanden waren solche Gespräche aus der Vergangenheit vertraut. Er wußte, was gleich kommen würde, und kannte auch die Wahrheit: So oder so konnten die Schwarzlande nur profitieren.

Die Schwarzlande lagen im Osten des Kontinents, hinter einem hohen, kaum zu überwindenden Gebirge. Nur wenige Pässe führten auf die andere Seite, und diese waren gut bewacht. Die Schwarzländer betrieben eine starke unabhängige Flotte und nannten sich Kaufleute. Die Haupteinnahmequelle des regierenden Fürsten Necro war der Verkauf von Kaperbriefen. Durchlaucht hatte sich ein Wappen mit einem Schädel und gekreuzten Knochen auf schwarzem Hintergrund zugelegt. Die Schwarzlande geboten über die Piratenstreitmacht!

Selbst in den heftigsten politischen Wirren gelang es den Freibeutern, ihr Fähnchen nach dem Wind zu drehen und von allen Seiten zu kassieren. Illoyal und unzuverlässig, hatten die Korsaren nur vor ihrem Regenten Respekt – und dieser gründete auf der imposanten Guillotine, die vor dem Fürstenpalast Tag und Nacht im Einsatz war und der Stadtbevölkerung einen grauenhaften Anblick bot.

Die Blaulande und Graf Roth hatten insgeheim Verhandlungen geführt. In der Not kam man sich näher, und beide Seiten sahen nun ein, daß nur ein Bündnis die Vorzeichen gegen das Sonnenreich wenden konnte. Durch eine drastische Steuererhöhung, die die Wirtschaftskraft endgültig zu lähmen drohte, wurden gewaltige Mittel aufgewendet, die man den Schwarzlanden nun als Tribut anbot.

Dies war der Preis für eine Piratenstreitmacht, wie sie die Welt noch nicht gesehen hatte. Hunderte von Piratenschiffen, die Viconte Torres immer wieder zusetzen sollten, bis er entnervt aufgab oder zusehen mußte, wie die Bevölkerung in Furcht und Schrecken, vonm Hunger geplagt, das Weite suchte.

Die Feinde hatten die Piraten für sich instrumentalisiert.

**Die Lage im Archipel**

Was ich bei Rückkunft vom Kontinent sah, gefiel mir gar nicht. Die einst prächtige Stadt stand unter Belagerung. Voller Furcht scharten sich die Schiffe im Hafen, und von weitem sah ich schon eine todbringende Wolke – die Piraten waren wieder einmal da.

Schon in der Heimat kamen mir Gerüchte von Überfällen ungeahnten Ausmaßes zu Ohren – die Kunde hatte eher untertrieben. Die letzten Vorräte waren mit den Schiffen gebracht worden, doch schon bald würde es an allem mangeln, und die Bevölkerung würde sich buchstäblich in Luft auflösen.

Dabei wäre die Situation ohne die Piraten durchaus akzeptabel. Es gab reichlich erschlossene Rohstoffinseln, und mit einem geschickten Warenmanagement hätte man die Lage stabilisieren können.

Wie aber sollte ich die Piratenangriffe unterbinden?

**Medias in res**

Ich entschloß mich, in die Höhle des Löwen vorzustoßen. Meine Kundschafter berichteten mir, wo die Piraten ihren Unterschlupf hatten. Ich ließ auf einem großen Kriegsschiff Segel setzen. *Die anderen Schiffe hieß ich alle die weiße Flagge hissen* – angesichts der Piratengefahr hatte es keinen Sinn, auch nur eine Seemeile weit zu fahren.

*Ich kam am Piratenkontor* an und wurde überraschend höflich empfangen. Mein Gegenüber war kein unbeschriebenes Blatt – Baron Black höchstpersönlich, die rechte Hand des Fürsten Necro. Er ließ sich nicht in die Karten schauen, doch ich wußte genug von den Schwarzlanden, um schließen zu können, daß alles eine Frage des Geldes war. Später würde ich noch erfahren, was die Schwarzlande mit der ganzen Angelegenheit zu tun hatten, *doch einstweilen zahlte ich brav meinen Tribut und ließ das Schiff gleich vor Ort mit einer gehißten weißen Fahne*. So konnte ich jederzeit wieder Tribut zahlen und damit wieder für kurze Zeit Luft holen.

**Baubeseitigungsanordnung**

Das wilde Bauen auf der Insel mußte sofort aufhören. Niemand war in der Lage, die gesamte Bevölkerung durchzufüttern. *Ich sperrte ihr unverzüglich das Baumaterial* und konzentrierte mich darauf, *schnellstmöglich die Transportschiffe so einzuteilen, daß die Bevölkerung mit allen mögliche Waren versorgt wurde. Daneben ließ ich in der großen Werft immer wieder große Kriegsschiffe produzieren* – erst als Ersatz für die kleineren Schiffe, später als Grundlage einer schlagkräftigen Flotte.

Mein dringendstes Problem war, daß ich keinen Weg fand, den gordischen Knoten zu lösen. Im ganzen Inselreich wurde bislang kein Erz gefördert, und ohne Kanonen war der Piratenplage nicht beizukommen.

**Aus einem Guß**

Mit einem der Schiffe befuhr ich also das Inselreich und untersuchte ein Eiland nach dem anderen. An mehreren Stellen fand ich Erzvorkommen, *und an den vielversprechenden Lagerstätten in den höchsten Bergen schürften meine Männer bald nach dem wertvollen Metall.* In den Kanonengießereien wurden daraus gewichtige Argumente für die Diskussion mit den Piraten geschmiedet.

*Die kleine Werft riß ich übrigens gleich ab* – sie verursachte nur Kosten, und kleine Schiffe brauchte ich nicht.

Außerdem war ich bestrebt, keine Reibungsverluste durch lange Transportwege hinzunehmen. Problematisch war, daß die Lager auf den Rohstoffinseln überquollen und die Waren aus den Erzeugerbetrieben nicht mehr abtransportiert werden konnten. *Daher stellte ich überall statt der einfachen Kontore die fortschrittlichste Version auf* und wurde durch wesentlich höhere Lagerkapazitäten belohnt.

Nun begann ich, *meine Hauptinsel nach und nach mit Wachtürmen zu bestücken.* Ich stellte immer mehrere nebeneinander auf, damit sie den Piraten später mit geballter Feuerkraft trotzen konnten.

Nach und nach ersetzte ich meine ganzen Transportschiffe durch große Kriegsschiffe. Diese wurden mit Kanonen bestückt und konnten sich im Falle eines Falles wehren.

**Freundschaftsbesuch**

Schließlich konnte ich eine zusätzliche Streitmacht von acht voll bewaffneten großen Kriegsschiffen aufstellen. *Ich befestigte auch die Rohstoffinseln*, insbesondere dort, wo sich die Kontore befanden, damit meine Schiffe beim Beladen und Entladen nicht behelligt wurden.

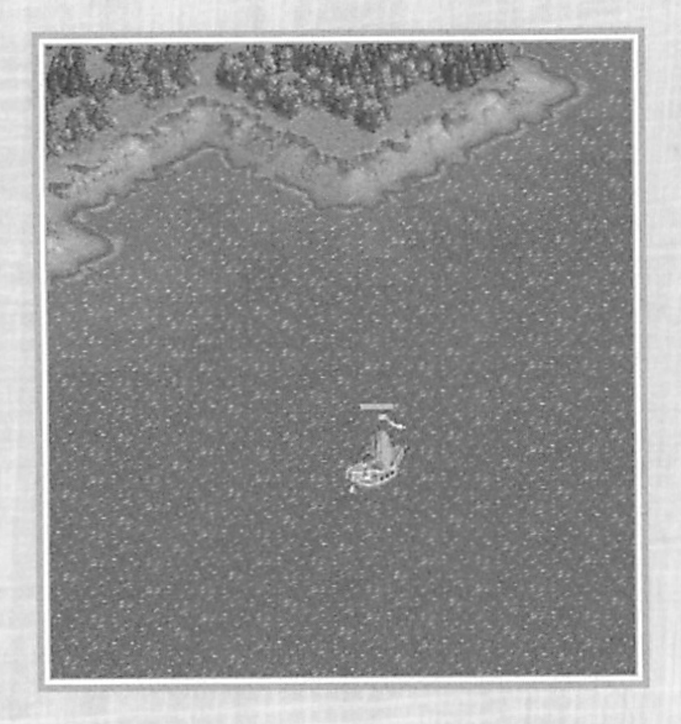
*Mit der Armada griff ich das Piratenkontor an* und machte aus der Siedlung Kleinholz. Damit sich die Brut dort nicht wieder festsetzen konnte, plazierte ich an dieser Stelle gleich mein Kontor. Genauso verfuhr ich auch mit den anderen unbesetzten Inseln – kein Flecken Boden sollte ihnen als Unterschlupf dienen können.

Anschließend befuhr ich mit den Schiffen das ganze Kontinent und griff die Piraten immer dann an, wenn sie einzeln auftauchten. Kamen zahlreiche Piraten auf einmal zusammen, machte ich einen Rückzieher und flüchtete mich in den Schutz der Wachtürme.

**Aufräumarbeiten**

Die wichtigste Arbeit war damit getan. Die Piraten tauchten auch später noch immer wieder einmal auf, doch sie konnten nicht mehr Fuß fassen. Meine Sorge galt jetzt der Bevölkerung und ihren Bedürfnissen.

Durch die optimierten Lieferungen konnten die Zustände vor der Piratenplage wiederhergestellt werden. Hierzu war es allerdings erforderlich, die Anbaugebiete zu optimieren. Baron Black flüchtete wutentbrannt und üble Flüche ausstoßend in Richtung Heimat.





GROSSMUTTER, WARUM HAST DU SO GROSSE ZÄHNE?

## Mission 15 – Der Eindringling

Die Besiedlung der neuen Welt näherte sich dem Höhepunkt. Das meiste Land war aufgeteilt, und es gab nur wenige Regionen, in denen meine Landsleute nicht dominierten. Zwei Inselreiche bereiteten uns aber nach wie vor großes Kopfzerbrechen. Unverzüglich machte ich mich auf den Weg, um die Lage vor Ort zu erforschen. Was ich hier sah, gefiel mir gar nicht.

Die drei Kontrahenten hatten fast alles unter sich aufgeteilt, was für mich übrig blieb, war kläglich - eine mittelgroße Insel in der Mitte, mehrere winzige Eilande an der Peripherie - und sonst gar nichts!

Die ersten Untersuchungen erschwerten die Lage zusätzlich: Die vorhandenen Inseln ließen lediglich den Anbau von Tabak, Wein und Zuckerrohr zu. Damit fehlten so wichtige Rohstoffe wie Gewürze, Kakao und Baumwolle. Das bedeutete massive Zukäufe und damit eine Abhängigkeit von den Widersachern.

Am meisten beängstigte mich die Vorstellung, daß mein karges Land gleichwohl die Begehrlichkeiten der anderen wecken würde. Insbesondere die rote Siedlung im äußersten Südosten war extrem groß und benötigte Nahrung - Nahrung, die nirgendwo sonst produziert werden konnte als auf eben jener Insel, die ich gleich mit meinem Kontor in Beschlag nahm.

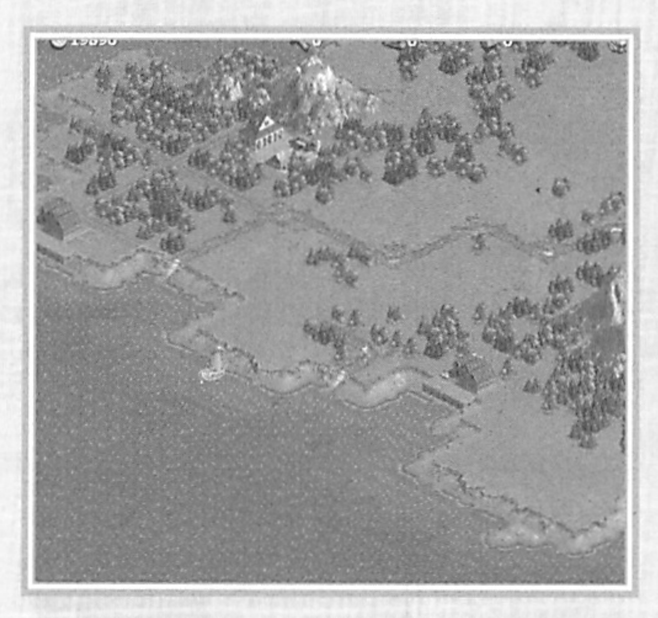
**Ein kleiner Bissen**

In dieser Lage zählte jeder Flecken Land. Blau hatte seine Siedlung im Nordosten noch nicht vollständig ausgebaut, *und kurzerhand plazierte ich dort ungeachtet seines Protestes ein Kontor*.

Er nahm es erstaunlich gelassen hin, und auch die diplomatischen Beziehungen erlitten keinen Rückschlag. *Ich war jedenfalls froh, dort gleich Holz produzieren zu können*. In der Folgezeit baute er seine Siedlung aus, *und mit den Holzverkäufen verdiente ich zusätzliche Mittel, die ich auch dringend benötigte*.

Ich brauche Euch nicht zu beschreiben, wie ich meine Siedlung aufbaute. Ihr kennt meine Vorgehensweise aus den früheren Erzählungen und wißt, daß ich behutsam vorgegangen bin. *Mehrere Förster sorgten von Anfang an für den richtigen Nachschub an Baumaterial*.

Natürlich errichtete ich meine Gebäude wieder im Karree und ließ in der Mitte einen Platz für die gesamten Versorgungsbetriebe, *angefangen mit der Kapelle, bis hin zu Badehaus und Kirche*.







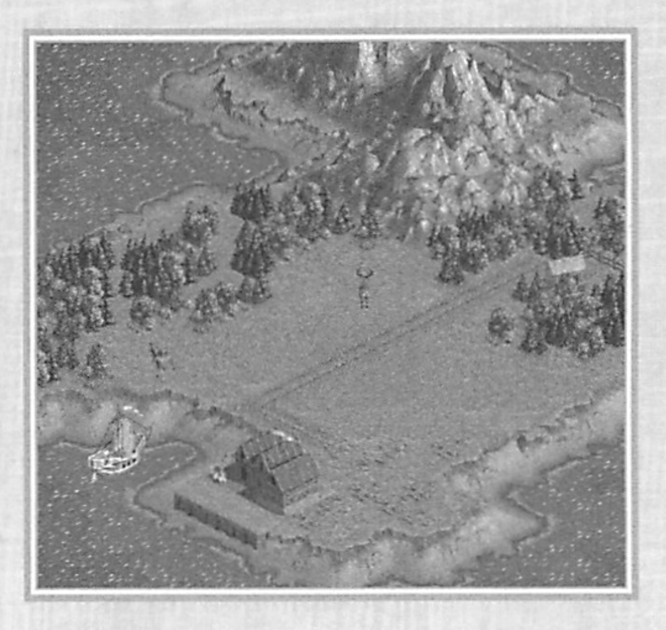
**Doucement – do it slowly**

*Ein Fischer reichte am Anfang für die Versorgung mit Lebensmitteln vollkommen aus.* Ich konzentrierte mich gleich darauf, so schnell wie möglich eine ausgeglichene Bilanz zu bekommen, denn ich hatte wenig Werkzeug und noch weniger Geld mitnehmen können – auf dem Kontinent tobte inzwischen ein blutiger Krieg.

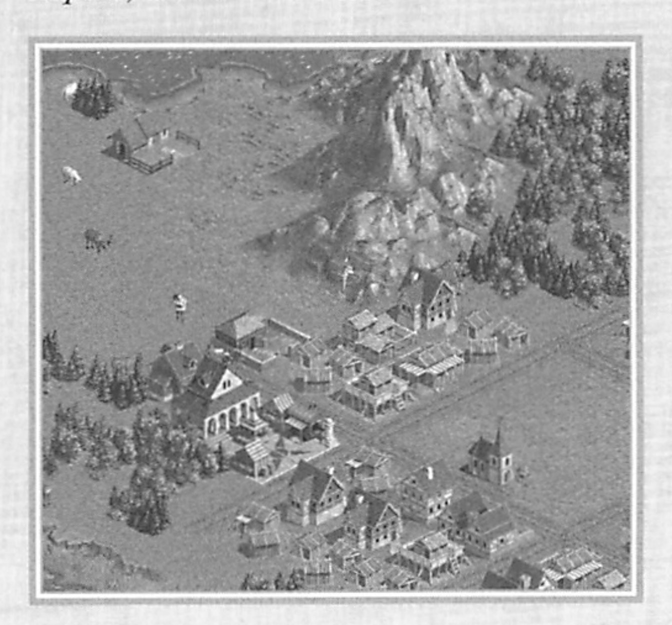
Das Bündnis mit dem weißen Fürstentum Andorra hatte sich im nachhinein doch als Fehlschlag entpuppt. Die heimtückische Prinzessin Raguletta nutzte die Gunst der Stunde und überfiel meine Heimat just in dem Augenblick, als die Streitkräfte gebunden waren: durch die Bedrohung von außen an der Grenze zu den Blaulanden und von innen in der Region, in der Roths Aufständische operierten. Die heimtückischen Andorraner fielen in meine Heimat ein und richteten dort ein furchtbares Blutbad ein. So hatte seine Majestät alle Mittel aus den Kolonien eingefordert, und für meine Besiedlung blieb nur ein kläglicher Rest übrig.

Um so wichtiger war es nun, hier ein neues Bollwerk zu errichten und dem Vaterland zusätzliche Mittel bereitzustellen.

Zeitig nahm ich die nächstgelegene Insel in Besitz und bereitete *mit der Errichtung eines Forsthauses* alles vor, *um dort später vier Zuckerrohrplantagen und zwei Rumbrennereien zu errichten*. Natürlich konnte meine bescheidene Siedlung solch immense Ausgaben am Anfang noch nicht tragen, doch ich benötigte in jedem Fall viel Holz und würde den Ausbau ganz langsam vorantreiben, freilich ohne dabei die anderen außer acht zu lassen.



Nach und nach stattete ich die Siedlung mit allem aus, was einer stetigen Entwicklung dienlich war: *Eine Schaffarm samt Webstube (später folgte eine zweite Schaffarm), ein Steinbruch mit Steinmetz (auch hier errichtete ich später zwei weitere Steinmetzbetriebe), eine Kapelle, ein Wirtshaus etc.*



**Wo sind die Camels?**

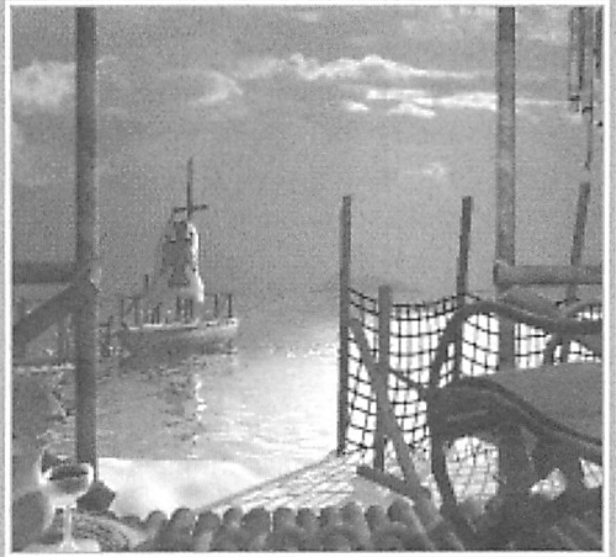
Nun war es an der Zeit, den Sprung ins Bürgertum zu schaffen. Die Insel mit den Eingeborenen bot gerade eben genug Fläche, *um vier Tabakfelder und zwei Tabakwarengeschäfte unterzubringen. Natürlich fing ich zunächst mit jeweils einem Gebäude an* und baute erst später bei Bedarf aus.

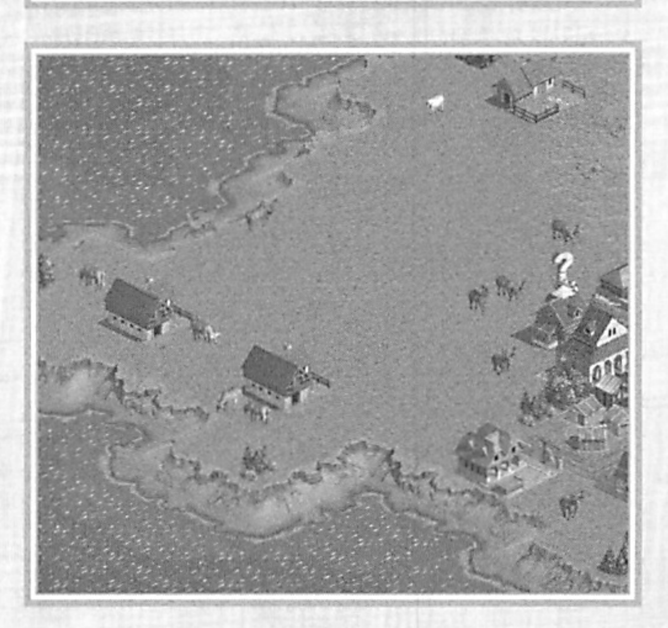
Die Strapazen der letzten Monate hatten mich doch überraschend mitgenommen. Als ich in den Spiegel sah, erkannte ich die Wahrheit: Im Laufe der Auseinandersetzungen war ich zwar nicht viel älter geworden. Doch die Anspannung forderte ihren Tribut: Ich hatte schlohweißes Haar!

Ich legte also einen freien Tag im Schaukelstuhl ein und ließ meinen Blick übers weite Meer schweifen.

Die Nahrungsvorräte neigten sich dem Ende zu, *und Rinderfarmen samt Fleischer sorgten für die nötige Zufuhr an Fleisch*.











**Zwischenspurt**

Nach und nach wurden sämtliche Gebäude in Bürgerhäuser umgewandelt. Damit verbunden waren natürlich höhere Steuereinnahmen, die ich trotz der *erforderlichen Gewürzeinkäufe auch* anderweitig verwerten konnte.

Ich verfuhr hier zweigleisig: *Zum einen plazierte ich auf dem Teil der Insel, den ich zuvor Blau abgeluchst hatte, mehrere Rinderfarmen und die dazugehörigen Schlachter*. Für meine eigene Insel brauchte ich den Vorrat nicht, denn ich konnte *den noch unerschlossenen Teil der Hauptinsel ebenfalls mit Rinderfarmen und Fleischereien ausbauen*. Die Nahrung brauchte damit nicht einmal per Schiff transportiert zu werden.

*(Nein, die Lebensmittel von der Nordinsel wurden auf einer Handelsroute an Roth geliefert.)*

*Dazu mußte ich zunächst einmal eine kleine Werft aufstellen*, bei der ich gleich ein kleines Kriegsschiff in Auftrag gab.

Ich hatte nämlich festgestellt, daß Roths Stimmung sich bei zunehmender Nahrungsknappheit massiv verschlechterte und eine kriegerische Atmosphäre in der Luft lag. Für eine bewaffnete Auseinandersetzung war ich aber noch nicht bereit. Nebenher verbesserte sich auch meine Handelsbilanz, was für zusätzlichen finanziellen Spielraum sorgte.

*Zwischenzeitlich dehnte ich wieder einmal meine eigene Nahrungsmittel- und Wollproduktion aus*, um für den Aufstieg zu den Kaufleuten bereit zu sein. Um für die Eigenherstellung von Werkzeugen bereit zu sein, *kaufte ich beizeiten bei Blau von den Überschüssen Eisenerz ein*.



**Was ihr wollt**

*Nun konnte ich es riskieren, ein Badehaus und eine Kirche zu errichten.* Eine ganze Weile mußte ich hierfür die Baumaterialien sperren – die beiden Gebäude verschlangen Unmengen an Ziegeln.

Jetzt wagte ich es auch, *Kakao im Süden einzukaufen*. Es war immer besser, die Waren selbst bei den Konkurrenten zu holen – die fliegenden Händler hatten eine satte Gewinnspanne. Natürlich hatte ich anfangs nicht genügend Schiffe, um Kakao ständig herbeizuschaffen – einen Teil mußte ich also trotzdem zukaufen.



Jedenfalls blieb der Erfolg nicht aus – ein Haus nach dem anderen erstrahlte in neuem Glanz, und das Steueraufkommen stieg immer weiter.

Nun war es an der Zeit, sich endgültig von der Knechtschaft der Erzzukäufe zu befreien. Die südlichste der Satelliteninseln enthielt reichhaltige Erzvorkommen unter einem schneebedeckten Gipfel. *Dort errichtete ich eine Erzmine* und ließ den wertvollen Rohstoff von einem neu errichteten kleinen Kriegsschiff zur Hauptsiedlung transportieren, *wo er in Werkzeug umgewandelt wurde* und die Transformation in eine reiche Stadt der Kaufleute förderte.

**Endlich**
Ich atmete erleichtert auf, als 250 Kaufleute sich bei mir niedergelassen hatten *und ich damit eine Kanonengießerei errichten konnte. Ich stellte eine Burg auf und ließ Kanoniere trainieren. Daneben brauchte ich die Kanonen aber auch für Wachtürme* und in erster Linie für Schiffe – große Kriegsschiffe, um genau zu sein.

*Die konnte ich nämlich in der großen Werft bauen lassen*, die errichten ließ, als die Zahl der Kaufleute weiter gestiegen war und schließlich 500 erreichte.

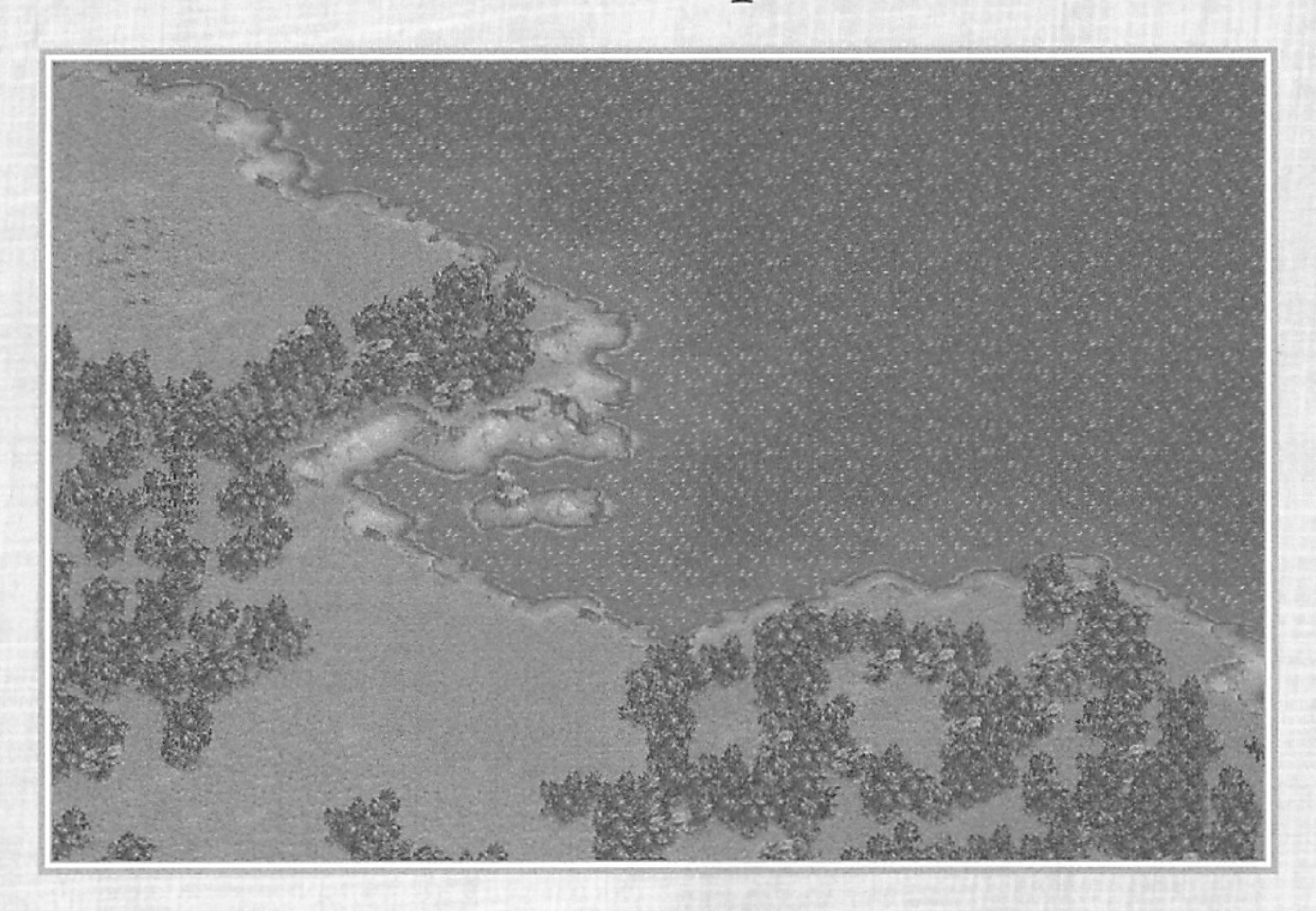
Nun hielt mich nichts mehr: Während ich die Rohstoffzufuhr optimierte und immer wieder von den anderen das zukaufte, was sie gerade im Überfluß hatten, feilte ich an meiner Kriegsflotte. Ich brauchte ewig lang, doch letztendlich hatte ich neun große Kriegsschiffe, mit Kanonen voll bewaffnet, die ich gegen die verräterischen weißen Andorraner richtete.

Weiß hatte sich am schlechtesten entwickelt, und verfügte zudem über eine reiche Kakaoinsel

Ich ging genauso vor wie sonst auch: Zuerst zerstörte ich die Wachtürme an der Werft, dann die Werft selbst. Anschließend fing ich die Schiffe einzeln ab und versenkte sie auf den Meeresboden, um schließlich in einem letzten Schritt eine Blockade zu errichten und ein Embargo über das Kontor zu verhängen.

Ohne Schiffe konnte der Schelm nichts ausrichten, und als ich auch noch meine bis dahin stattlich gewachsene Kanoniersstreitmacht auslud und schließlich die Wachtürme gezielt ausschaltete, gehörte die Insel mir.

**Kakaoimperium**
Mehr war auch nicht erforderlich gewesen. *Durch die übernommenen Kakaoplantagen* hatte ich zusätzliche Mittel zur Verfügung, das Land sicherte auch die weitere Versorgung der Bevölkerung mit Kakao, Nahrungsmitteln und Kleidung, so daß die Stimmung schnell stieg und die Einwohnerzahl sich ohne größere Probleme auf 1500 steigern ließ.



HASTA LA VISTA, BABY!

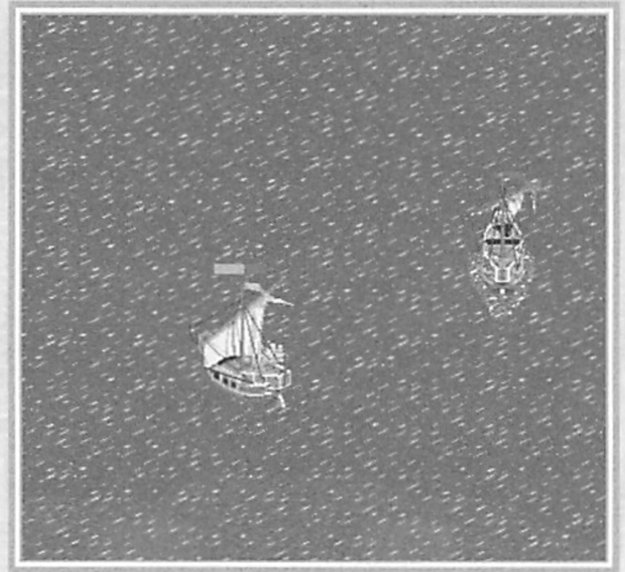
## Mission 16 – Die Festung

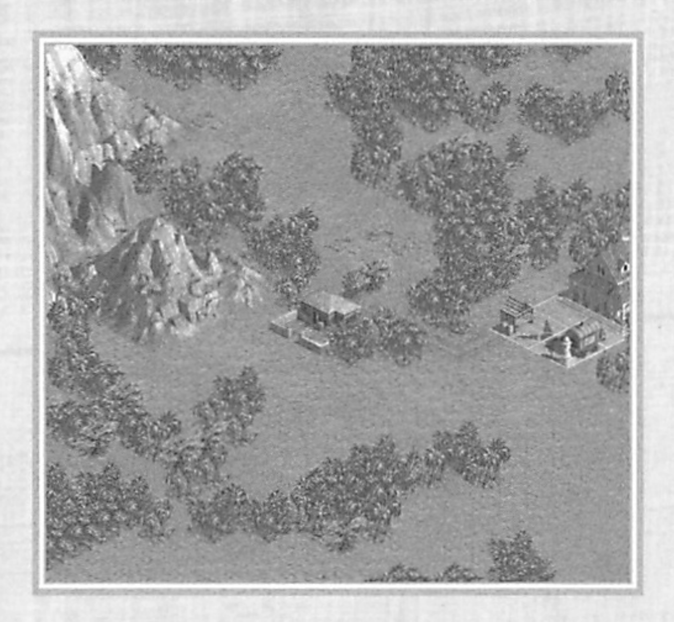
Nun, da ich den Feinden die letzte vernichtende Niederlage beigebracht hatte, blieb nur noch eines zu tun. Andorra bäumte sich zwischen Scilla und Charybdis auf. Die Blaulande verfügten über ein einziges Inselchen im Norden, und Graf Roth hatte ein einziges, letztes Schiff entsandt, um die Rebellion doch noch retten zu können. Das eigentliche Problem war die Festung – eine riesige, voll ausgebaute Insel in der Mitte des Archipels. Dazu Rohstoffinseln in Hülle und Fülle und eine mächtige Handels- und Kriegsflotte. Andorra hatte wahrlich viel von mir gelernt.

Ein letztes Mal mußte ich also die Schlange vernichten, um den Sieg zu vervollkommnen. Ein solider Grundstein war gelegt – eine schöne Insel im äußersten Nordosten. Problematisch war, wie immer, der Platzmangel. Das Schiff des Grafen Roth würde bald ankommen und mir die letzte große Insel im Südosten wegschnappen. Wo aber sollte ich mir dann so essentielle Rohstoffe wie Gewürze und Kakao besorgen?

Ein letztes Mal noch mußte ich in den sauren Apfel beißen und *den Ungeheuern Handelsverträge anbieten*.







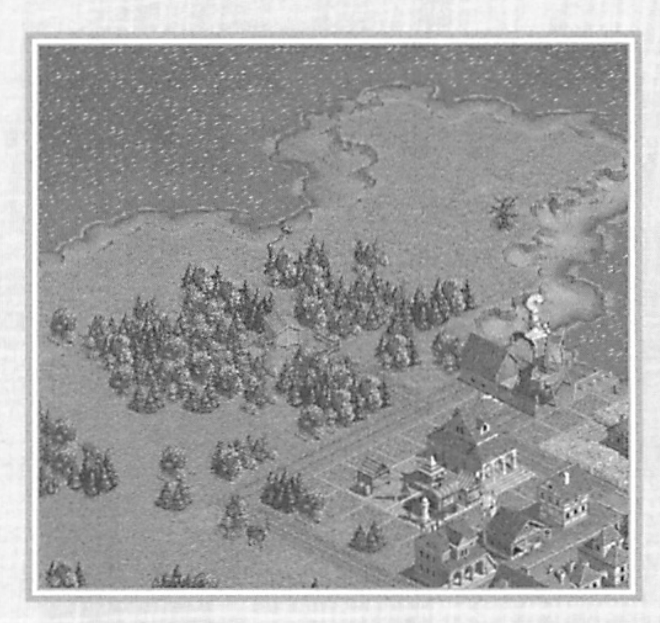
**Erster!**

Diesmal würde ich mir nicht die Initiative aus der Hand nehmen lassen. Ich brauchte die große Südinsel, und Roth mußte dran glauben! *In der Werft ließ ich ein kleines Kriegsschiff produzieren, während mein mit Werkzeug und Holz vollbeladenes Schiff zielstrebig nach Süden fuhr. Unverzüglich dokumentierte ich meine Gebietsansprüche und errichtete ein Kontor*. Ich lud der Manövrierfähigkeit zuliebe alles aus *und baute gleich ein Kontor II*. Nun hieß es auf Roths Ankunft zu warten.

Er ließ nicht lange auf sich warten. *Ich erwischte ihn volle Breitseite* just in einem Augenblick, in dem er mir seinen Bug zuwandte und nicht selbst feuern konnte. Seine Gegenwehr fiel nur zaghaft aus, und mein Schiff war noch ziemlich unbeschädigt, als seines in den Fluten versank. So schnell war ich noch nie an einen Triumphbogen gekommen!

Meine Siedlung benötigte außer Tabak so gut wie alles. *Ich fing also mit Gewürzen an und errichtete als Maßnahme im Vorfeld eine Markthalle und ein Forsthaus.*

*Ein Steinbruch nebst Steinmetz* war für die Plantagen natürlich genauso erforderlich.



**Stämmig**
Auf der Hauptinsel war Holz echte Mangelware. *Ich fackelte nicht lang und legte auch dort in einem Wäldchen unweit der Werft einen Förster an*.

Es folgte eine ganz alltägliche Entwicklung: *die erste Gewürzplantage auf der Südinsel, eine Erzmine auf der Hauptinsel. Jetzt reklamierte ich auch die große Nordinsel für mich*.

*Ausgedehnte Zuckerrohrplantagen lieferten Zucker, der in Rumbrennereien destilliert* und zur Freude meiner Bewohner ins Wirtshaus auf der Hauptinsel geliefert wurde.



Nun durfte ich auch schon *an die erste zaghafte Kakaopflanzung denken*. Wegen des unglaublichen Bedarfs an Stoffen *errichtete ich auf der Nordinsel gleich mehrere Schaffarmen und eine Webstube*.







**Notre Dame**

Stetig wuchs meine Siedlung. *Ich komplettierte das Stadtbild mit einer Kirche und einem Badehaus. Einige Zeit später kamen noch eine Hochschule und ein Theater hinzu. Unterdessen erschloß ich auf der Nordinsel eine Goldader; ein Goldschmied wandelte das kostbare Metall vor Ort in Schmuck um.*

Zwischenzeitlich versiegte die Erzmine auf der Hauptinsel – eine unangenehme Überraschung. Abhilfe schuf Blau, *bei dem ich mich immer wieder mit Eisen eindeckte.* Das Metall wurde sowohl für die Werkzeugproduktion als auch für Kanonen benötigt.

*Außerdem errichtete ich nun auch auf der Südinsel, die mir als Gewürz- und Kakaolieferantin diente, eine Erzmine.*



**Brot für die Welt**

Mit der steigenden Einwohnerzahl wurde nun auch das Ernährungsproblem akuter. *Ich errichtete daher viele neue Rinderfarmen und Metzgereien,* in der Hoffnung, daß diese vorerst ausreichen würden. Später müßte ich auch auf einer der Satelliteninseln Nahrung produzieren.

Der Schlüsselmoment kam, als endlich 500 Kaufleute beisammen waren. Nun hielt mich nichts mehr. Wo früher die kleine Werft stand, *erstrahlte nun ihre große Schwester im neuen Glanz*, und aus ihrem Schlund kamen in regelmäßigen Abständen große Kriegsschiffe herausgerollt.



Bevor ich mich in den Krieg stürzte, sicherte ich mich ab. Allzu leicht konnte nämlich der furchtbare Gegner mit seinen Einheiten auf meinen Rohstoffinseln landen und diese übernehmen. *Ich plazierte in der Nähe von Kontoren und Markthallen Wachtürme* und fühlte mich gleich viel sicherer.

Auch am Vorabend des Krieges war es noch wichtig, für die Bedürfnisse der Bevölkerung zu sorgen.



Als 500 Aristokraten in die Stadt einzogen, *drehte ich die Zufuhr von Baustoffen ab*. Ich wollte mich voll und ganz auf den Krieg konzentrieren, und ein galoppierendes Wachstum hätte mich im ungünstigsten Moment vor Versorgungsprobleme gestellt, die ich nicht gebrauchen konnte.







**Explosiv vor Ort**

Bevor ich losschlug, *errichtete ich auf der so ziemlich letzten noch freien Fläche der Hauptinsel eine riesige Festung* – man muß schließlich Feuer mit Feuer bekämpfen! Unverzüglich begann ich, Kanoniere zu trainieren. Die Städte von Andorra strotzten vor Wachtürmen, und nur mit einer geballten Streitmacht konnte ich das Übel an der Wurzel packen.

Als acht große vollbewaffnete Kriegsschiffe vor meiner großen Werft defilierten, blies ich zum Angriff.

*Die große Werft des Gegners fiel samt der zugehörigen Wachtürme* binnen weniger Augenblicke. Es war wichtig, den Nachschub an Kriegsschiffen zu stoppen. *Anschließend schlug ich mit meiner Flotte immer dann zu, wenn ein einzelnes Schiff auftauchte.*

*Beschädigte Schiffe ließ ich gleich reparieren* – es war zu teuer, im Eifer des Gefechtes Verluste hinzunehmen. Mit jedem Schiff versanken nämlich zugleich vierzehn kostbare Kanonen.

*Nacheinander schaltete ich dann die Wachtürme der Insel aus* und tastete mich an das große Kontor heran.

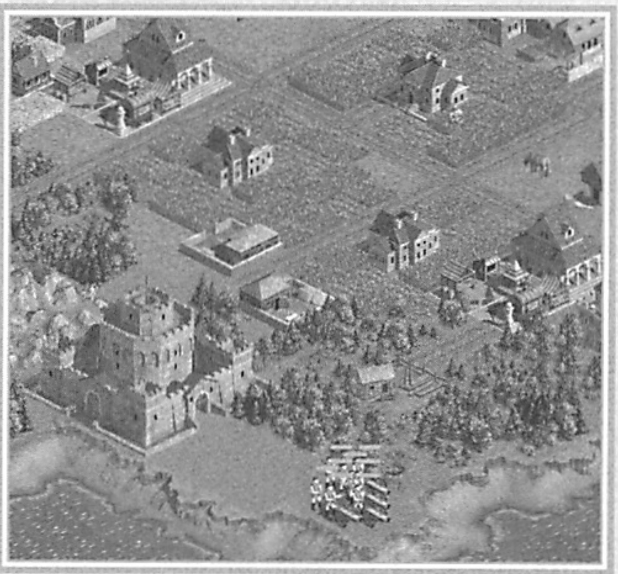
*Bevor ich die obligatorische Blockade errichtete, entsandte ich einige Kriegsschiffe zu der westlichsten Versorgungsinsel des Gegners – dort hatte er unbemerkt ebenfalls eine große Werft errichtet*, die meiner Aufmerksamkeit bedurfte. Schon bald kehrte das Schiff zurück und vermeldete: »Auftrag ausgeführt, Durchlaucht!«.

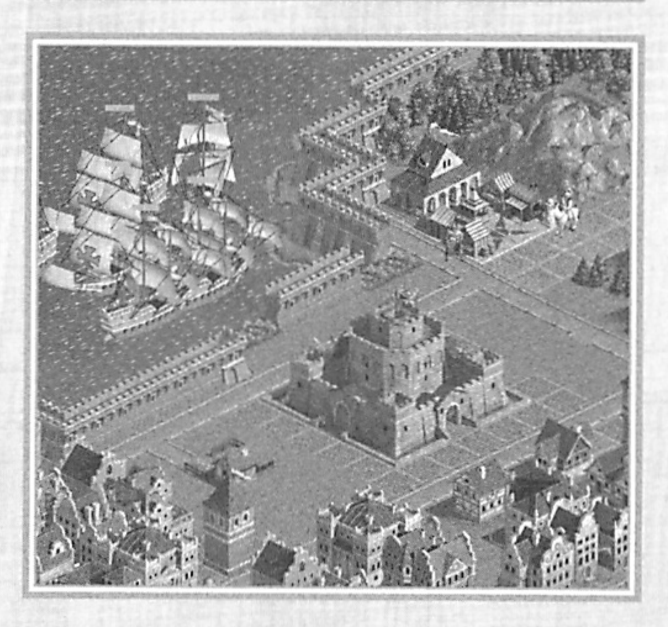
**Die Kornkammer**
Die Nahrungsmittel reichten trotzdem nicht. Als immer weniger Speisen eingelagert waren, entschloß ich mich doch, die Zuckerrohrinsel auch für die Nahrungsproduktion zu nutzen. *Hastig ließ ich Kornfelder, Mühlen und Bäckereien aus dem Boden stampfen.* Ein Schiff lieferte die Waren regelmäßig in die Hauptstadt, während ich mich auf meine eigentliche Aufgabe konzentrieren konnte.

Die erste Kompanie Kanoniere war ausgebildet worden, *und ein Kriegsschiff lieferte sie am gegnerischen Kontor ab*. Es war immens wichtig, *sie nicht gleich aussteigen zu lassen*. Ich nutzte die Blockade, um das *Kontor periodisch abzufackeln. Die Burg, die der Gegner strategisch ungeschickt an der Westküste plaziert hatte, merzte ich zusammen mit den Wachtürmen aus.*

Nun galt es, die übriggebliebenen feindlichen Truppen ohne eigene Verluste auszulöschen. Dazu spielte ich immer wieder Katz und Maus mit dem Gegner. *Ich ließ eine Einheit an Land gehen und die Kirche angreifen. Sobald die gegnerischen Truppen heranrückten, flüchtete der Kanonier auf das Schiff* und die Kanonen der Kriegsgaleonen gaben dem Feind den Rest. Mit etwas Geduld waren bald keine Feinde mehr auf der Insel übrig.







**Die Türme**

Ich kannte die Gefahr der Wachtürme von früher. Man durfte sie nur einzeln angreifen. *Ich schoß immer erst eine Schneise frei*, damit keine Gebäude im Weg waren. Die Kanoniere, die immer wieder aus meiner Festung nachkamen, wurden in einer Reihe aufgestellt, die leicht Verletzten in einer der hinteren Reihen. *Kanoniere, die die Hälfte oder mehr an ihrer Gesundheit eingebüßt hatten, wurden umgehend abgezogen und auf ein Kriegsschiff verfrachtet. Das Schiff brachte sie auf die Hauptinsel zurück, und nach einem Besuch beim Arzt waren sie wieder topfit.*

Ich griff die Türme geballt an, so daß bei einem sorgfältig vorbereiteten Angriff keine Verluste zu verzeichnen waren. Ich konnte mir keine Toten leisten, denn der Nachschub an Erz und damit an Kanonen stockte.

Als der letzte Wachturm und der letzte Marktplatz zerstört waren, errichtete ich mein eigenes Kontor und übernahm die Insel.

**Die Aufräumarbeiten**

Der Rest war Formsache: *Auf jeder der Rohstoffinseln wurden zuerst die Wachtürme an den Küsten ausgeschaltet. Dann landeten die Kanoniere, um die Türme an Land zu erledigen*. Ich agierte vorsichtig und geduldig und hatte bald den finalen Sieg errungen.

**Die Ehrung**

Der letzte Triumphzug fand in der Hauptstadt statt. Das Volk jubelte mir zu, und bei der Messe in der großen Kathedrale glaubte man, die Engel in den Chor mit einstimmen zu hören. Die Dominanz des Sonnenreichs war auf dem Kontinent und in der neuen Welt für alle Zeiten gesichert. Seine Majestät, zugleich religiöses Oberhaupt unseres Volkes, empfing mich am Altar, und als ich mich vor ihm verneigte, heftete er mir das Kreuz vom Goldenen Vlies an – eine unglaubliche Ehre, fürwahr.

»Erhebt Euch, Ritter«, sagte er. »Hiermit ernenne ich Euch zum Fürsten Sunflower. Möge die Sonne immerdar über Euch scheinen.«

*Kapitel 3*

# *Fakten*

## Zahlen, Daten, Fakten

### Gebäude

Für eine sorgfältig aufgebaute Wirtschaft ist es unerläßlich, über zuverlässiges Zahlenmaterial zu verfügen. Das Handbuch von Anno 1602 zählt zwar viele wichtige Aspekte auf, enthält aber beispielsweise keine Baukosten und sagt auch nichts darüber aus, ab welcher Entwicklungsstufe diese Gebäude errichtet werden können. Nachfolgend finden Sie deshalb eine alphabetische Übersicht aller Gebäudetypen.

**Arzt**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Öffentlicher Dienst | **Benötigt:** | nichts | |
| **Voraussetzungen:** | 50 Bürger | **Produziert:** | Gesundheit | |
| **Betriebskosten:** | 30 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 450 Gold | 4 Werkzeug | 4 Holz | 9 Steine |

**Badehaus**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Öffentlicher Dienst | **Benötigt:** | nichts | |
| **Voraussetzungen:** | 200 Bürger | **Produziert:** | nichts | |
| **Betriebskosten:** | 60 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 1.200 Gold | 6 Werkzeug | 5 Holz | 19 Steine |

**Bäckerei**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Nahrungsproduktion | **Benötigt:** | Mehl | |
| **Voraussetzungen:** | 75 Siedler | **Produziert:** | Nahrung | |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 150 Gold | 2 Werkzeug | 6 Holz | |

**Baumwollplantage**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Baumwollproduktion | **Benötigt:** | Baumwollfeld | |
| **Voraussetzungen:** | 200 Bürger | **Produziert:** | Baumwolle | |
| **Betriebskosten:** | 35/15 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 200 Gold | 2 Werkzeug | 3 Holz | 6 Steine |

**Burg**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Militär | **Benötigt:** | Waffen | |
| **Voraussetzungen:** | 150 Bürger | **Produziert:** | Streitkräfte | |
| **Betriebskosten:** | 55 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 600 Gold | 4 Werkzeug | 3 Holz | 10 Steine |

**Erzmine**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Metallproduktion | **Benötigt:** | Erzvorkommen |
| **Voraussetzungen:** | 120 Siedler | **Produziert:** | Eisenerz |
| **Betriebskosten:** | 60/20 Taler | | |
| **Baukosten:** | 1000 Gold | 10 Werkzeug | 20 Holz | 5 Steine |

**Erzschmelze**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Metallproduktion | **Benötigt:** | Eisenerz |
| **Voraussetzungen:** | 120 Siedler | **Produziert:** | Eisen |
| **Betriebskosten:** | 25/10 Taler | | |
| **Baukosten:** | 200 Gold | 3 Werkzeug | 1 Holz | 4 Steine |

**Festung**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Militär | **Benötigt:** | Waffen |
| **Voraussetzungen:** | 620 Kaufleute | **Produziert:** | Streitkräfte |
| **Betriebskosten:** | 130 Taler | | |
| **Baukosten:** | 2500 Gold | 12 Werkzeug | 8 Holz | 25 Steine |

**Feuerwehr**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Öffentlicher Dienst | **Benötigt:** | nichts |
| **Voraussetzungen:** | 50 Pioniere | **Produziert:** | Brandbekämpfung |
| **Betriebskosten:** | 15 Taler | | |
| **Baukosten:** | 150 Gold | 3 Werkzeug | 5 Holz |

**Fischer**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Nahrungsproduktion | **Benötigt:** | Fischreiche Gewässer |
| **Voraussetzungen:** | sofort | **Produziert:** | Nahrung |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | |
| **Baukosten:** | 100 Gold | 3 Werkzeug | 5 Holz |

**Fleischer**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Nahrungsproduktion | **Benötigt:** | Rinder |
| **Voraussetzungen:** | 50 Pioniere | **Produziert:** | Nahrung |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | |
| **Baukosten:** | 150 Gold | 3 Werkzeug | 6 Holz |

**Getreidefarm**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Nahrungsproduktion | **Benötigt:** | Weizenfeld |
| **Voraussetzungen:** | 75 Siedler | **Produziert:** | Weizen |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | |
| **Baukosten:** | 100 Gold | 2 Werkzeug | 5 Holz |

**Gewürzplantage**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Gewürzproduktion | **Benötigt:** | Gewürzfeld |
| **Voraussetzungen:** | 75 Pioniere | **Produziert:** | Gewürze |
| **Betriebskosten:** | 35/15 Taler | | |
| **Baukosten:** | 300 Gold | 2 Werkzeug | 3 Holz | 8 Steine |

**Goldmine**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Gold | **Benötigt:** | Goldader |
| **Voraussetzungen:** | 200 Bürger | **Produziert:** | Gold |
| **Betriebskosten:** | 60/20 Taler | | |
| **Baukosten:** | 1000 Gold | 10 Werkzeug | 20 Holz | 5 Steine |

**Goldschmied**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Schmuckproduktion | **Benötigt:** | Gold |
| **Voraussetzungen:** | 200 Kaufleute | **Produziert:** | Schmuck |
| **Betriebskosten:** | 45/20 Taler | | |
| **Baukosten:** | 1500 Gold | 7 Werkzeug | 2 Holz | 10 Steine |

**Große Burg**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Militär | **Benötigt:** | Waffen |
| **Voraussetzungen:** | 500 Kaufleute | **Produziert:** | Streitkräfte |
| **Betriebskosten:** | 90 Taler | | |
| **Baukosten:** | 1300 Gold | 8 Werkzeug | 5 Holz | 18 Steine |

**Große Werft**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Schiffsbau | **Benötigt:** | Holz, Stoffe |
| **Voraussetzungen:** | 500 Kaufleute | **Produziert:** | Große Schiffe |
| **Betriebskosten:** | 150/30 Taler | | |
| **Baukosten:** | 2.800 Gold | 10 Werkzeug | 25 Holz | 6 Steine |

**Hochschule**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Öffentlicher Dienst | **Benötigt:** | nichts |
| **Voraussetzungen:** | 250 Kaufleute | **Produziert:** | nichts |
| **Betriebskosten:** | 60 Taler | | |
| **Baukosten:** | 750 Gold | 6 Werkzeug | 5 Holz | 19 Steine |

**Holzfäller**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Baustoffproduktion | **Benötigt:** | Wald (pflanzen) |
| **Voraussetzungen:** | sofort | **Produziert:** | Holz |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | |
| **Baukosten:** | 50 Gold | 2 Werkzeug | | |

| **Holzwachturm** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Militär | **Benötigt:** | | nichts |
| **Voraussetzungen:** | 150 Bürger | **Produziert:** | | Schutz |
| **Betriebskosten:** | 5 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 200 Gold | 2 Werkzeug | 7 Holz | 2 Kanonen |

| **Jäger** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Nahrungsproduktion | **Benötigt:** | | Hirsche (l. Wälder) |
| **Voraussetzungen:** | sofort | **Produziert:** | | Nahrung |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 50 Gold | 2 Werkzeug | 2 Holz | |

| **Kakaoplantage** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Kakaoproduktion | **Benötigt:** | | Kakaofeld |
| **Voraussetzungen:** | 200 Bürger | **Produziert:** | | Kakao |
| **Betriebskosten:** | 35/15 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 300 Gold | 2 Werkzeug | 3 Holz | 8 Steine |

| **Kanonengießerei** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Waffenproduktion | **Benötigt:** | | Holz, Eisen |
| **Voraussetzungen:** | 250 Kaufleute | **Produziert:** | | Kanonen |
| **Betriebskosten:** | 60/25 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 750 Gold | 6 Werkzeug | 5 Holz | 15 Steine |

| **Kapelle** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Öffentlicher Dienst | **Benötigt:** | | nichts |
| **Voraussetzungen:** | sofort | **Produziert:** | | nichts |
| **Betriebskosten:** | 5 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 100 Gold | 2 Werkzeug | 5 Holz | |

| **Kirche** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Öffentlicher Dienst | **Benötigt:** | | nichts |
| **Voraussetzungen:** | 150 Bürger | **Produziert:** | | nichts (Kapellenersatz) |
| **Betriebskosten:** | 50 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 1.600 Gold | 7 Werkzeug | 7 Holz | 25 Steine |

| **Kleine Werft** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Schiffsbau | **Benötigt:** | | Holz, Stoffe |
| **Voraussetzungen:** | 120 Siedler | **Produziert:** | | Kleine Schiffe |
| **Betriebskosten:** | 100/20 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 1.100 Gold | 8 Werkzeug | 12 Holz | 3 Steine |

**Kontor I**
**Funktion:** Lagerräume/Handel **Benötigt:** nichts
**Voraussetzungen:** sofort **Produziert:** nichts
**Betriebskosten:** 15 Taler
**Baukosten:** 100 Gold 3 Werkzeug 6 Holz

**Kontor II**
**Funktion:** Lagerräume/Handel **Benötigt:** nichts
**Voraussetzungen:** 50 Pioniere **Produziert:** nichts
**Betriebskosten:** 15 Taler
**Baukosten:** 180 Gold 3 Werkzeug 7 Holz

**Kontor III**
**Funktion:** Lagerräume/Handel **Benötigt:** nichts
**Voraussetzungen:** 100 Bürger **Produziert:** nichts
**Betriebskosten:** 15 Taler
**Baukosten:** 250 Gold 4 Werkzeug 4 Holz 6 Steine

**Kontor IV**
**Funktion:** Lagerräume/Handel **Benötigt:** nichts
**Voraussetzungen:** 250 Kaufleute **Produziert:** nichts
**Betriebskosten:** 15 Taler
**Baukosten:** 250 Gold 5 Werkzeug 4 Holz 10 Steine

**Markthalle**
**Funktion:** Lagerräume **Benötigt:** nichts
**Voraussetzungen:** sofort **Produziert:** Erschließung
**Betriebskosten:** 10 Taler
**Baukosten:** 200 Gold 4 Werkzeug 10 Holz

**Musketenbauer**
**Funktion:** Waffenproduktion **Benötigt:** Holz, Eisen
**Voraussetzungen:** 500 Kaufleute **Produziert:** Musketen
**Betriebskosten:** 45/20 Taler
**Baukosten:** 600 Gold 9 Werkzeug 4 Holz 10 Steine

**Rinderfarm**
**Funktion:** Nahrungsproduktion **Benötigt:** Weideland (roden!)
**Voraussetzungen:** 50 Pioniere **Produziert:** Rinder
**Betriebskosten:** 5/0 Taler
**Baukosten:** 100 Gold 1 Werkzeug 4 Holz

**Rumbrennerei**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Rumproduktion | **Benötigt:** | Zucker | |
| **Voraussetzungen:** | 75 Pioniere | **Produziert:** | Alkohol | |
| **Betriebskosten:** | 15/7 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 200 Gold | 3 Werkzeug | 2 Holz | 5 Steine |

**Schaffarm**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Wollproduktion | **Benötigt:** | Weideland (roden) | |
| **Voraussetzungen:** | sofort | **Produziert:** | Wolle | |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 200 Gold | 2 Werkzeug | 4 Holz | |

**Schneiderei**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Kleidungsproduktion | **Benötigt:** | Stoffe | |
| **Voraussetzungen:** | 200 Bürger | **Produziert:** | Kleider | |
| **Betriebskosten:** | 10/5 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 150 Gold | 3 Werkzeug | 6 Holz | 2 Steine |

**Schwertschmiede**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Waffenproduktion | **Benötigt:** | Eisen | |
| **Voraussetzungen:** | 150 Bürger | **Produziert:** | Schwerter | |
| **Betriebskosten:** | 30/14 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 450 Gold | 5 Werkzeug | 4 Holz | 10 Steine |

**Schule**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Öffentlicher Dienst | **Benötigt:** | nichts | |
| **Voraussetzungen:** | 100 Siedler | **Produziert:** | nichts | |
| **Betriebskosten:** | 30 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 300 Gold | 4 Werkzeug | 5 Holz | 5 Steine |

**Steinbruch**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Granitproduktion | **Benötigt:** | Berg | |
| **Voraussetzungen:** | 50 Pioniere | **Produziert:** | nichts | |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 150 Gold | 6 Werkzeug | 2 Holz | |

**Steinmetz**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Baustoffproduktion | **Benötigt:** | Steinbruch | |
| **Voraussetzungen:** | 50 Pioniere | **Produziert:** | Steine | |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | | |
| **Baukosten:** | 100 Gold | 5 Werkzeug | 5 Holz | |

**Steinwachturm**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Militär | **Benötigt:** | nichts |
| **Baukosten:** | | **Produziert:** | Schutz |
| **Betriebskosten:** | 5 Taler | **Voraussetzungen:** | 150 Bürger |

**Baukosten:** 300 Gold 2 Werkzeug 1 Holz 6 Steine 2 Kanonen

**Tabakplantage**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Tabakproduktion | **Benötigt:** | Tabakfeld |
| **Voraussetzungen:** | 75 Pioniere | **Produziert:** | Tabakblätter |
| **Betriebskosten:** | 35/15 Taler | | |

**Baukosten:** 300 Gold 2 Werkzeug 3 Holz 8 Steine

**Tabakwaren-Geschäft**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Zigarrenproduktion | **Benötigt:** | Tabak |
| **Voraussetzungen:** | 75 Pioniere | **Produziert:** | Zigarren |
| **Betriebskosten:** | 20/10 Taler | | |

**Baukosten:** 200 Gold 3 Werkzeug 2 Holz 5 Steine

**Theater**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Öffentlicher Dienst | **Benötigt:** | nichts |
| **Voraussetzungen:** | 300 Kaufleute | **Produziert:** | nichts |
| **Betriebskosten:** | 80 Taler | | |

**Baukosten:** 1200 Gold 6 Werkzeug 5 Holz 19 Steine

**Tiefe Erzmine**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Metallproduktion | **Benötigt:** | Erzvorkommen |
| **Voraussetzungen:** | 250 Kaufleute | **Produziert:** | Eisenerz |
| **Betriebskosten:** | 60/20 Taler | | |

**Baukosten:** 1800 Gold 15 Werkzeug 30 Holz 7 Steine

**Weberei**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Stoffproduktion | **Benötigt:** | Wolle/Baumwolle |
| **Voraussetzungen:** | 200 Bürger | **Produziert:** | Stoffe |
| **Betriebskosten:** | 20/10 Taler | | |

**Baukosten:** 200 Gold 4 Werkzeug 3 Holz 7 Steine

**Webstube**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Stoffproduktion | **Benötigt:** | Wolle/Baumwolle |
| **Voraussetzungen:** | sofort | **Produziert:** | Stoffe |
| **Betriebskosten:** | 10/5 Taler | | |

**Baukosten:** 200 Gold 3 Werkzeug 6 Holz

**Weingut**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Weinproduktion | **Benötigt:** | Weinberg |
| **Voraussetzungen:** | 75 Pioniere | **Produziert:** | Alkohol |
| **Betriebskosten:** | 35/15 Taler | | |
| **Baukosten:** | 300 Gold | 2 Werkzeug | 3 Holz | 8 Steine |

**Werkzeugschmied**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Baustoffproduktion | **Benötigt:** | Eisen |
| **Voraussetzungen:** | 100 Siedler | **Produziert:** | Werkzeug |
| **Betriebskosten:** | 25/10 Taler | | |
| **Baukosten:** | 150 Gold | 3 Werkzeug | 2 Holz | 5 Steine |

**Windmühle**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Nahrungsproduktion | **Benötigt:** | Weizen |
| **Voraussetzungen:** | 75 Siedler | **Produziert:** | Mehl |
| **Betriebskosten:** | 5/0 Taler | | |
| **Baukosten:** | 100 Gold | 3 Werkzeug | 6 Holz |

**Wirtshaus**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Öffentlicher Dienst | **Benötigt:** | nichts |
| **Voraussetzungen:** | 50 Siedler | **Produziert:** | nichts |
| **Betriebskosten:** | 15 Taler | | |
| **Baukosten:** | 2500 Gold | 3 Werkzeug | 4 Holz | 6 Steine |

**Zuckerrohrplantage**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Funktion:** | Zuckerrohrproduktion | **Benötigt:** | Zuckerrohrfeld |
| **Voraussetzungen:** | 75 Pioniere | **Produziert:** | Zucker |
| **Betriebskosten:** | 35/15 Taler | | |
| **Baukosten:** | 300 Gold | 2 Werkzeug | 3 Holz | 8 Steine |

## Baumaterial für Häuser

| Stufe | Einwohner/Haus | Baumaterial | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Werkzeug | Holz | Steine |
| Pioniere | 2 | - | 3 | - |
| Siedler | 6 | 1 | 3 | - |
| Bürger | 15 | 2 | 2 | 6 |
| Kaufleute | 25 | 3 | 3 | 9 |
| Aristokraten | 40 | 3 | 3 | 12 |

## Einheiten

| Einheit | Ausrüstung | Betriebskosten |
|---|---|---|
| **Kanoniere** | 2 Kanonen | 14 Taler |
| **Kavallerie** | 3 Schwerter | 8 Taler |
| **Musketiere** | 4 Gewehre | 10 Taler |
| **Säbelkämpfer** | 3 Schwerter | 5 Taler |

## Schiffe

**Kleines Handelsschiff**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Ladekapazität:** | 200 t | **Bewaffnung** | 6 Kanonen |
| **Geschwindigkeit:** | 25 kn | **Baumaterial:** | 25 Holz |
| | | | 3 Stoff |

**Großes Handelsschiff**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Ladekapazität:** | 300 t | **Bewaffnung** | 10 Kanonen |
| **Geschwindigkeit:** | 19 kn | **Baumaterial:** | 45 Holz |
| | | | 5 Stoff |

**Kleines Kriegsschiff**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Ladekapazität:** | 150 t | **Bewaffnung** | 8 Kanonen |
| **Geschwindigkeit:** | 27 kn | **Baumaterial:** | 32 Holz |
| | | | 4 Stoff |

**Großes Kriegsschiff**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Ladekapazität:** | 400 t | **Bewaffnung** | 14 Kanonen |
| **Geschwindigkeit:** | 29 kn | **Baumaterial:** | 60 Holz |
| | | | 7 Stoff |

## Voraussetzungen für die Entwicklung in die nächste Zivilisationsstufe

Jede Zivilisationsstufe stellt bestimmte Anforderungen an die Beschaffenheit der Siedlung sowie an die zu liefernden Waren. Dabei werden von Stufe zu Stufe immer mehr Waren erforderlich, wobei die Bedeutung der Lieferung abnimmt.

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht:

**Von Pionieren zu Siedlern**

| **Gebäude** | **Waren** |
|---|---|
| Kapelle, Marktplatz | Stoffe |

**Von Siedlern zu Bürgern**

| **Gebäude** | **Waren** |
|---|---|
| Wirtshaus Schule, | - |

**Von Bürgern zu Kaufleuten**

| **Gebäude** | **Waren** |
|---|---|
| Kirche, Badehaus | Alkohol, Tabak, Gewürze, Kakao |

**Von Kaufleuten zu Aristokraten**

| **Gebäude** | **Waren** |
|---|---|
| Hochschule, Theater | Kleidung, Schmuck |

*Kapitel 4*

# *Strategien & Taktiken*

## Die Wirtschaft

Viele kommen anfangs mit dem Wirtschaftssystem von Anno 1602 nicht zurecht. Was am Anfang ganz einfach erscheint - siedeln, anbauen, aufsteigen -, erweist sich später als verzwickte Aufgabe. Die Ressourcen sind knapp, die Geldmittel noch knapper, die Piraten setzen einem zu, es kommt zu Feuersbrünsten, Epidemien und Dürrekatastrophen. Legen Sie sich mit den Eingeborenen an, kann Sie sogar ein Fluch ereilen.

*Die* Gewinnstrategie für Anno 1602 gibt es nicht. Jeder Spieler hat seine besondere Siedlungsweise, seine Vorlieben in bezug auf Anbaugebiete, Transportwege, Schiffsauswahl und Prioritäten. Die nachfolgenden Hinweise verstehen sich daher auch nur als Empfehlung - ein Wegweiser, um vielleicht zunächst einmal auf den grünen Zweig zu kommen und von da an durch Experimente eigene Wege zu finden, die neue Welt zu kolonialisieren.

Der Abschnitt widmet sich zunächst grundsätzlichen Erwägungen und beantwortet dann verschiedene Fragen, die bei vielen Anno-Spielern aufgekommen sind.

### Was mache ich am Anfang?

Das kommt ganz darauf an. Je nachdem, ob Sie einen Auftrag angenommen haben oder im Endlosmodus spielen, bietet sich eine unterschiedliche Vorgehensweise. Die Aufträge gehen von verschiedenen Ausgangsvoraussetzungen aus und erfordern mitunter eine ganz individuelle Handhabung.

Allgemein wird sich jedoch folgende Vorgehensweise bewähren:

- Spiel abspeichern. Gerade in den ersten Minuten werden meist die entscheidenden Fehler gemacht, die später oft nur mit großer Mühe zu korrigieren sind. Haben Sie den Spielstand »eingefroren«, können Sie immer wieder darauf zurückgreifen.

- Mit dem Schiff oder den Schiffen alle Inseln erkunden (prüfen, welche Rohstoffe vorhanden sind und was sich gut anbauen läßt).

- Karte anfertigen. Anhand der Übersichtskarte rechts oben auf dem Bildschirm läßt sich eine grobe Skizze anfertigen, aus der die Positionen der Inseln, die vorhandenen Rohstoffe, die Lage der rohstofftragenden Berge und natürlich auch der anbaufähigen Pflanzen hervorgeht.

- Überlegen Sie, welches Ziel Sie verfolgen. Verschiedene Aufgaben erfordern unterschiedliche Ansätze. Müssen Sie sich gegen die Konkurrenten behaupten, empfiehlt es sich, sie von Anfang an in die Enge zu treiben. Wollen Sie hingegen einen Spieler unterstützen, dürfen Sie nicht zu gierig werden und ihm sämtliche Entwicklungschancen nehmen, indem Sie alle Inseln an sich reißen.

- Besonders wichtig kann es sein, sich am Anfang die Erzinseln zu sichern. Verfügen die Gegner nicht über Erz und verkaufen Sie auch keines an die fliegenden Händler, dann können Ihre Kontrahenten wenig bis keine Streitkräfte aufstellen. Es fehlt ihnen dann insbesondere an Kanonen, mit denen sie ihre gefährlichen Wachtürme bestücken.

- Wertvoll sind Inseln, auf denen sich mehrere Pflanzen zu 100% anbauen lassen. So können Sie gerade am Anfang mit wenig Kontoren auskommen, was sich vorteilhaft auf das Budget auswirkt.

**Wie baue ich meine Siedlung auf?**

Auch hier läßt sich keine generelle Antwort geben. Empfehlenswert ist auf jeden Fall eine großflächige Insel mit wenig Bergen und Flüssen. Folgende Regeln sollten Sie beim Aufbau Ihrer Stadt beherzigen:

- Bauen Sie nach Möglichkeit nur eine einzige Siedlung. Nutzen Sie die anderen Inseln ausschließlich als »Zulieferer«. Bedenken Sie, daß Sie sonst auf jeder Insel Gebäude des öffentlichen Dienstes aufstellen müssen – Kapellen, Wirtshäuser, Schulen, Ärzte, Feuerwehr etc. Das geht ins Geld und schafft neue Probleme, denn jede Siedlung will gefüttert und mit den unterschiedlichsten Waren beliefert werden. Bedenken Sie, daß gegenwärtig höchstens 20 Schiffe gebaut werden können. Bei mehreren Siedlungen kommen Sie mit der Belieferung nicht mehr nach.

- Achten Sie gerade in der Anfangsphase darauf, daß Sie genügend Forsthäuser aufstellen. Zwei sind gut, drei sind besser. Alternativ kommt folgende Vorgehensweise in Betracht: Wenn Sie gleich am Anfang mehrere Inseln in Beschlag nehmen, können Sie auf jeder Förster plazieren und das Schiff am Anfang nutzen, um das Holz in die Siedlung zu bringen.

- Pflanzen Sie die Wälder dicht – leere Flächen verringern den Holzertrag. Markieren Sie hierzu das Forsthaus, wechseln Sie in den Baummodus, und setzen Sie Bäume auf jede hell erleuchtete Stelle im Einzugsbereich.

- Bauen Sie am Anfang nicht mehr als vierzig Häuser – wenn alle Bewohner zu Aristokraten aufgestiegen sind, schwimmen Sie in Geld und können leicht anbauen.

- Nutzen Sie die Gelegenheit, gerade in der Anfangsphase, durch Fischer und Jäger für Nahrung zu sorgen. So können Sie bereits am Anfang einen Nahrungsmittelüberschuß erzielen und für die Zukunft vorsorgen. Mit der voranschreitenden Rodung der Flächen wird das Wild verschwinden – vergessen Sie nicht, die Jägerhütten abzureißen.

- Bauen Sie Markthallen so zentral, daß der Einzugsbereich möglichst optimal genutzt wird. Vermeiden Sie es nach Möglichkeit, Markthallen am Ufer zu plazieren – der halbe Einzugsbereich geht dann für das Meer drauf.

- Bauen Sie zu Beginn nicht zu viele Häuser. Zwar wirkt dies anfangs positiv, weil ihr Steueraufkommen verbessert wird. Der Haken an dieser Sache ist jedoch folgendes: Die Häuser entwickeln sich bei Lieferung der richtigen Güter weiter und beherbergen immer mehr Menschen. Haben Sie viele Häuser, wächst die Bevölkerung sehr rasch, und Sie bekommen enorme Versorgungsprobleme. Aufgrund der schlechten Stimmung sinken die Einkünfte, und Ihr Budget kann sogar negativ werden – ein Mißerfolg wäre vorgezeichnet.

- Lassen Sie in der Mitte der Häuser eine Schneise frei – 8 x 8 oder 9 x 9 Felder. Vergessen Sie auch die Straßen nicht. So können Sie alle wichtigen Gebäude innen plazieren, und alle Häuser liegen im Einzugsbereich. Große Gebäude wie die Kirche können Sie später außerhalb plazieren, denn durch den riesigen Einzugsbereich können Sie auch so mit einem Gebäude die ganze Siedlung versorgen.

- Sorgen Sie für eine gute Verkehrsanbindung. Bedenken Sie, daß die Häuser für die Feuerwehr und den Arzt erreichbar sein müssen. Also am besten in Blöcken von 2 x 3 oder 3 x 3 Häusern. Für den Anfang empfehle ich daher, um die zentrale Fläche an allen Seiten 3 x 3 Häuser, also insgesamt 36 Häuser zu errichten. Später, wenn alle Einwohner zu Aristokraten aufgestiegen sind, kann man ja noch hinzubauen.

## Wie sichere ich dauerhaft die Nahrungsmittelversorgung?

Nahrung ist der wichtigste Rohstoff im ganzen Spiel. Sobald auch der Hauch einer Lebensmittelknappheit besteht, verfinstern sich die Gesichter aller Einwohner. Ohne eine hundertprozentige - eigentlich 120%ige - Lebensmittelversorgung können Sie noch so viele andere Waren liefern - Ihre Bewohner werden nicht aufsteigen.

Es gibt insgesamt fünf verschiedene Lebensmittelquellen. Im folgenden setzen wir uns mit den Vorzügen und Nachteilen auseinander:

- Die Jagdhütte. Geradezu Beginn des Spiels weisen die meisten Inseln einen natürlichen Waldbewuchs auf. Nicht zu dicht und nicht zu licht - das sind die optimalen Jagdbedingungen. Der Jäger muß das zu erlegende Wild sehen. Vorteilhaft sind die geringen Kosten, so daß sich die Jagdhütte gerade am Anfang gut als Fleischlieferant für die junge aufstrebende Siedlung eignet. Später wird der Platz knapp, weil der Waldboden gerodet werden muß, um verschiedenen Feldern und Plantagen zu weichen. Mit dem Wald verschwindet auch das Wild - keine dauerhafte Lösung also.
- Ähnliches gilt für die Fischerhütte. Sie läßt sich leicht errichten und kann durchaus eine kleine Siedlung mit wertvollem Eiweiß versorgen. Plaziert man Fischerhütten rund um die Insel, lassen sich sogar mittelgroße Siedlungen noch gut auf diese Weise durchfüttern. Zu bedenken ist aber, daß die Gewässer mit der Zeit überfischt werden. Spätestens die Kaufleute lassen sich angesichts ihrer großen Anzahl nicht mehr durch Fischer allein ernähren. Als wertvolle Nahrungszugabe stehen Fische aber im Gegensatz zum Wild das ganze Spiel über zur Verfügung.
- Zukauf von Lebensmitteln. Nahrung ist nicht teuer, und man kann durchaus eine Zeitlang allein von gekauften Lebensmitteln leben. Der Pferdefuß ist das Handelssystem: Die fliegenden Händler bieten in aller Regel nur das an, was einer der Konkurrenten verkauft. Werden die Siedlungen größer, benötigt jeder seine eigenen Lebensmittel, und damit entfällt auch das Angebot der Händler.
- Rinderfarmen und Fleischer. Damit lassen sich auch große Populationen mit Nahrung versorgen. Vorteilhaft sind die nach wie vor geringen Kosten, problematisch aber der große Platzbedarf der Farmen.
- Weizenfelder, Mühlen und Bäckereien. Dies ist die Alternative zu Rinderfarmen. Vorteilhaft ist hier der geringe Platzbedarf der Weizenfelder, nachteilig wirken sich jedoch die hohen Kosten aus.

Wofür soll man sich also entscheiden, Weizen oder Rinder? Diese Frage, die bereits im Wilden Westen eine enorme Rolle spielte, beschäftigte auch Anno-Spieler von Anfang an. Hierzu wurde folgende Untersuchung angestellt: Man nutzte die gleiche Grundfläche einmal für Rinderfarmen mit Fleischern, einmal mit Weizenfeldern, Mühlen und Bäckereien. Zwei Schiffe holten bei beiden Inseln die Lebensmittel zur gleichen Zeit ab, und im Verlauf der Zeit beobachtete man den Bestand an Lebensmitteln.

Das Ergebnis vorweg: Die Weizenproduktion erbrachte ein um 20 Prozent besseres Ergebnis, nutzt die Fläche an sich besser.

Allerdings sprechen folgende Argumente für die Rinderzucht:

- Die Rinderzucht ist erheblich billiger.
- Die Rinderzucht läßt sich optimieren, indem man die Fläche der Rinderfarmen überlappen läßt. Dies wirkt sich nicht nachteilig auf die Produktion aus.
- Es brauchen keine Straßen angelegt zu werden, da Weideland von Natur aus begehbar ist. Der Fleischer kann damit ohne besondere Vorkehrungen jede Farm in seinem Einzugsgebiet erreichen.
- Rinderfarmen sind nicht anfällig für Dürre. Wer einmal seine ganzen Weizenbestände eingehen sah, als die Sonne angeblich niederbrannte, und später tatenlos zuschauen mußte, wie die hungrige Bevölkerung weglief, der wird dieses Argument gar nicht hoch genug bewerten können.

In jedem Fall sollten Sie auch im späteren Verlauf des Spiels viele Fischer haben, damit die Farmen entlastet werden.

### Was mache ich gegen Geldprobleme?

Eben noch eine blühende Stadt, und jetzt läuft alles verkehrt? Das Budget ist in Anno 1602 ein zartes Pflänzchen, das sorgfältig gehegt werden muß. Mit folgenden Hinweisen gehören Geldprobleme der Vergangenheit an:

- Lassen Sie die Siedlung langsam wachsen. Am Anfang nicht mehr als vierzig Häuser, die aber umfassend versorgt.
- Eine gute Geldquelle ist der Handel. Handeln Sie mit allem, was Ihre Gegner verlangen, liefern Sie jedoch kein Erz, kein Metall und keine Waffen.
- In der Anfangsphase benötigen Ihre Gegner Holz, später Steine. Ein Forthaus ist schnell aufgestellt, produziert eine Menge Stämme und nutzt auch später noch viel, wenn das Holz für den Schiffsbau, die Waffenproduktion und den Ausbau der Siedlung benötigt wird.
- An einem Steinbruch lassen sich mehrere Steinmetze plazieren. Auch die überschüssigen Ziegel sollten Sie Ihren Gegnern andrehen.
- Bauen Sie verarbeitende Betriebe erst, wenn die zugehörigen Farmen oder Plantagen die erste Ernte einfahren.
- Versuchen Sie, alles selbst zu produzieren – Zukäufe sind teuer.

- Erhöhen Sie die Steuern in einem vernünftigen Maß. Wenn Sie alles liefern, was Ihre Bewohner verlangen, können Sie sie durchaus auch einmal höher besteuern, so Geld für nötige Vorhaben zu sparen.

- Entwickeln Sie Ihre Siedlung konsequent bis hin zu den Aristokraten. Durch die hohe Wohndichte erbringen sie die meisten Steuern.

### Was ist der Unterschied zwischen Webstube und Weberei?

Beide Betriebe dienen der Verarbeitung der Wolle in Stoffe. Die Weberei ist jedoch wesentlich leistungsfähiger: Während eine Webstube die Wolle zweier Schaffarmen verarbeiten kann, kommt die Weberei mit zwei Baumwollfeldern zurecht. Damit ist auch die Frage nach dem Unterschied zwischen Schafzucht und Baumwollanbau beantwortet: Baumwolle ist teurer, aber ergiebiger.

### Was ist der Unterschied zwischen Feldwegen, gepflasterten Straßen und verschiedenen Plätzen?

Alle diese Alternativen dienen der Fortbewegung der Marktkarren. Der Unterschied besteht darin, daß von Ausbaustufe zu Ausbaustufe die Reisegeschwindigkeit zunimmt. Interessant ist dies, wenn Sie zahlreiche Weizenfelder haben, die abgeerntet werden müssen. Ferner sollte auch der Weg zur Werft gepflastert werden, damit die kostenträchtigen Betriebszeiten minimiert werden können.

### Wofür benötige ich die tiefe Erzmine?

Im Gegensatz zu Goldvorkommen, die in aller Regel nicht versiegen, ist die Kapazität der Erzvorkommen beschränkt. Der Computer teilt ihnen mit, wenn das Vorkommen erschöpft ist. Rotiert über einer solchen untätigen Erzmine nach wie vor das Erzsymbol, so sind weitere Erzvorkommen vorhanden, die nur mit einer tiefen Erzmine ausgebeutet werden können.

### Wofür brauche ich die Anlegestelle?

Mit Hilfe der Anlegestelle läßt sich die Anlegefläche des Kontors ausbauen, so daß mehr Schiffe gleichzeitig anlegen können. Gerade bei extensiven Lieferungen kann dadurch ein Stau am Kai verhindert werden.

Findige Geister haben auch noch eine weitere Anwendungsmöglichkeit gefunden. Bestimmte Erzvorkommen können nicht ausgebeutet werden, weil die einzige Bergflanke zum Meer hin ausgerichtet ist und kein Weg herangeführt werden kann. Plaziert man dort nun eine Anlegestelle, so können Marktkarren und Erzschmelzer die Mine trotzdem erreichen.

### Welchen Sinn haben das Schloß, der Triumphbogen und die Kathedrale?

Der Triumphbogen schmeichelt Ihrem Ego und wird errichtet, wenn Sie einen der Gegner endgültig besiegt haben. Sie können also im Verlauf eines Spiels maximal drei Triumphbögen »sammeln«.

Das Schloß können Sie ab 1500 Aristokraten errichten. Es hat, genau wie die Kathedrale, keinen besonderen Zweck. Letztere können Sie errichten, sobald sich 2500 Aristokraten bei Ihnen niedergelassen haben.

### Was hat das mit dem sagenhaften Schatz auf sich?

Auf manchen Inseln ist eine Schatztruhe vergraben. Sie finden sie, wenn Sie an dieser Stelle ein Bauwerk errichten oder irgend etwas anbauen. Die Belohnung ist nicht üppig – läppische 1000 Taler.

## Der Krieg

Immer wieder liest man in den Foren, daß Spieler am Krieg in Anno völlig verzagen. Entweder werden die Schiffe von Piraten oder Wachtürmen versenkt, oder Einheiten werden gleich scharenweise getötet.

Im Grunde ist das alles ganz einfach, wenn man sich an die folgenden Regeln hält.

### Allgemeine Kriegsführung

Es gibt drei Gründe, warum man Krieg führt:

- Der Gegner hat den Krieg erklärt.
- Sie haben eine einzelne gegnerische Insel besetzt.
- Sie wollen den Gegner ausrotten.

Im ersten Fall sollten Sie möglichst keinen Krieg führen, wenn Sie nicht bereit sind. Bieten Sie erneut Handelsabkommen und Friedensverträge an, zahlen Sie notfalls einen Tribut. In den meisten Fällen wird das ausreichen, um den Gegner zu besänftigen und die Dinge ins Lot zu bringen.

Im zweiten Fall ist das Vorgehen im Grunde das gleiche wie im dritten. Sie sollten also, wenn Sie die Insel besetzt haben, erneut Verträge anbieten und durch Zahlung eines Tributs für positive Stimmung sorgen. Ein Dauerkrieg ist zermürbend und wirkt sich aufgrund der Risiken für die Handels- und Transportwege nachteilig auf die Finanzen aus.

**Wie besetzt man eine Insel?**

Im wesentlichen läuft dies in folgenden Schritten ab:

- Mit Kriegsschiffen Kontor abriegeln und regelmäßig abfackeln.
- Kanoniere landen und Marktplätze abfackeln.
- Wenn alle Marktplätze und das Kontor beseitigt sind, eigenes Kontor errichten.

Probleme können entstehen durch:

- Feindliche Schiffe
- Feindliche Wachtürme an der Küste
- Feindliche Wachtürme im Landesinneren

Hierzu unten mehr.

**Der Krieg zu Wasser**

- Fangen Sie einen Krieg grundsätzlich erst dann an, wenn Sie eine große Werft errichtet haben und über große Kampfschiffe verfügen. Ausnahme: Der Gegner hat noch keine Kanonengießerei und damit auch noch keine Wachtürme aufgestellt. Wenn der Platz knapp ist und Sie eine Insel mit dem Gegner teilen, kann es passieren, daß er immer wieder sauer wird und von Zeit zu Zeit den Krieg erklärt. Bieten Sie neue Verträge an und zahlen Sie notfalls einen Tribut. Führen Sie den Krieg nur, wenn SIE es wollen.
- Greifen Sie nie mit einem einzelnen Schiff an. Es mag zwar unethisch sein, zu mehreren auf ein Opfer einzudreschen, aber die Geschichte der Kolonialisierung ist überaus blutig. Sie müssen sich schon entscheiden: fressen oder gefressen werden?! Sie sollten im Idealfall über eine Armada von neun bis zehn voll bewaffneten Kriegsschiffen verfügen und diese auch so gruppieren, daß sie alle möglichst gleichzeitig feuern können.
- Bevor Sie einen Krieg anfangen, rufen Sie Ihre Handelsschiffe in Ihre Häfen zurück, die gut mit Wachtürmen gesichert sind. Sonst werden Ihre Schiffe abgefangen, und Ihre Warenversorgung bricht zusammen, weil Sie nicht so schnell neue Transportschiffe bauen können.

- Greifen Sie zuerst die Werften des Gegners an. Sind diese durch Wachtürme gesichert, schalten Sie in einem massierten Angriff einen Turm nach dem anderen aus. Bei sechs Kriegsschiffen brauchen Sie nur einen Schuß pro Schiff, um den Wachturm zu zerstören.

- Ziehen Sie sich zurück, wenn der Gegner mit mehreren Schiffen heranrückt. Greifen Sie einzelne Schiffe massiert aus dem Hinterhalt an.

- Wenn der Gegner Sie verfolgt, locken Sie ihn in Reichweite Ihrer an der Küste plazierten Wachtürme, und greifen Sie zusätzlich mit den Schiffen an. Dem geballten Angriff wird kein Gegner widerstehen können.

- Verhängen Sie ein Embargo. Plazieren Sie einige Schiffe so, daß das feindliche Kontor nicht mehr von eigenen Schiffen des Gegners oder fliegenden Händlern angelaufen werden kann. Beschießen Sie das Kontor ständig, damit der Gegner durch den Aufbau wertvolles Baumaterial verliert. Durch die Warenknappheit wird die gegnerische Bevölkerung stark abnehmen – finanzielle Probleme sind die Folge.

- Zerstören Sie mit den Schiffen alle Gebäude, die Sie vom Meer aus erreichen können. Zerstören Sie nach Möglichkeit insbesondere Burgen und Festungen, damit bei der nachfolgenden Invasion keine Bodenstreitkräfte entgegengestellt werden können. Zerstören Sie auch alle Wachtürme, die Sie vom Meer aus erreichen können. Zum einen könnten Ihre Handelsrouten an den Wachtürmen vorbeiführen, so daß Ihre Transportschiffe unter Beschuß gerieten. Zum anderen ist es wesentlich leichter, Wachtürme mit Kriegsschiffen zu zerstören.

- Lassen Sie beschädigte Schiffe möglichst schnell reparieren. Beschädigte Schiffe sind langsamer, so daß bei einem Angriff die intakten Schiffe früher da sind, allein angreifen und so leichter ihrerseits beschädigt werden können.

- Benutzen Sie im fortgeschrittenen Stadium nur große Schiffe als Transportschiffe. Diese können sich auch selber gut gegen Übergriffe wehren.

- Führen Sie keinen Zweifrontenkrieg. Erledigen Sie erst den einen Gegner, sanieren Sie Ihre Finanzen, und beseitigen Sie dann die unreine Brut.

- Zahlen Sie den Piraten Geld, damit ihre Gegner in die Mangel genommen werden. Jedes Schiff, das die Piraten erledigen, bedeutet eine Sorge weniger für Sie.

**Der Krieg zu Lande**

- Wenn der Gegner noch keine Kanonen herstellen kann und weder Truppen noch Wachtürme auf der Insel hat, reichen fünf bis sechs Kanoniere aus.

- Konzentrieren Sie sich auf die Marktplätze und das Kontor. Wenn keine mehr intakt sind und der Gegner sie auch nicht mehr aufbauen kann, plazieren Sie ein Kontor und annektieren die Insel. Sie können auch abwarten, bis die Gebäude endgültig verfallen und die Insel zum Niemandsland wird.

**Gegnerische Truppen**

- Hat der Feind Truppen auf der Insel stationiert, müssen Sie sehr vorsichtig agieren. Kanoniere sind nur schwach gepanzert und können deshalb zur leichten Beute gerade für die Kavallerie werden.

- In der Regel rückt der Gegner mit seinen Truppen heran, sobald Sie Ihre Kanoniere auf der Insel landen. Halten Sie sie unweit vom Schiff an der Küste entfernt, damit die Schiffskanonen die Drecksarbeit machen können. Sobald die feindlichen Truppen heranrücken, bringen Sie Ihre Kanoniere auf dem Schiff in Sicherheit. Wiederholen Sie das so lange, bis der Feind keine Truppen mehr hat.

- Zerstören Sie zuerst die Burg oder Festung und anschließend die metallverarbeitenden Betriebe. So wird der Nachschub an Kanonen, Musketen, Schwertern und Werkzeug unterbrochen, und Sie brauchen keine weiteren Übergriffe mehr zu befürchten.

**Wachtürme**

- Stehen im Landesinneren Wachtürme, gelangen Sie mit den herkömmlichen Angriffstaktiken nicht ans Ziel. Wegen der schwachen Panzerung sind Kanoniere leichte Beute. Sie benötigen erheblich mehr Kanoniere (10 bis15). Besonders vorteilhaft wären in diesem Fall zusätzlich vier bis fünf Kavallerieeinheiten.

- Zerstören Sie alle Gebäude, an die Sie herankommen, ohne in Reichweite der Wachtürme zu geraten.

- Bevor sie einen Wachturm angreifen, schießen Sie eine breite Schneise in die Bebauung, damit die Kanoniere in einer breiten Formation angreifen können. Bedenken Sie, daß die Kanoniere nicht auf die Wachtürme schießen können, wenn diese durch Gebäude verdeckt sind. Umgekehrt gilt das nicht! Gegebenenfalls müssen Sie dazu ganze Mauern niederschießen – Abschnitt für Abschnitt.

- Greifen Sie dann mit Ihrer Kavallerie an. Wegen ihrer Schnelligkeit gerät sie zuerst in die Schußweite des Wachturms und lenkt ihn so ab.

- Ziehen Sie dann mit Ihren Kanonieren nach, und greifen Sie geballt an. Auf diese Weise verlieren Sie höchstens eine Kavallerieeinheit pro Angriff.

- Greifen Sie niemals mehrere Wachtürme gleichzeitig an.

**Arzt**
Ähnlich wie bei Schiffen, die in Werften repariert werden können, gibt es auch bei Truppen die Möglichkeit, den Gesundheitszustand zu verbessern. Haben Sie auf der betreffenden Insel schon ein Kontor plaziert, sollten Sie gleich einen Arzt aufstellen, der die Truppen versorgt. Bedenken Sie, daß mit jeder gefallenen Einheit auch ihre Waffen unwiderbringlich verloren sind.

## Piraten

Irgendwann im Spiel stellt sich diese Plage ein. Die Korsaren greifen Ihre Schiffe an und eröffnen ohne Vorwarnung das Feuer. Bevor Sie überhaupt reagieren können, ist das Schiff schon längst zu einem Seelenverkäufer geworden.

Nachfolgend finden Sie einige Hinweise, wie Sie mit Piraten umgehen können:

- Meistens hilft nur eines: Weiße Flagge hissen und hoffen, daß Ihnen die Ware belassen wird. Bedenken Sie, daß das Schiff wertvoller ist als seine Ladung.

- Lassen Sie beschädigte Schiffe gleich reparieren. Beschädigte Schiffe sind langsamer und können um so leichter Piraten in die Hände fallen. Ein intaktes Schiff wird hingegen im Regelfall ein oder zweimal entkommen können.

- Halten Sie an Ihrem Hauptkontor eine Schiffsreserve bereit. Wenn Sie Schiffe reparieren oder abschreiben müssen, können Sie die Transportroute gleich weiter bedienen lassen. Mit der Warenversorgung steht und fällt die Zufriedenheit der Bevölkerung und damit das Steueraufkommen. The show must go on!

- Benutzen Sie nach Möglichkeit kleine, besser große, Kriegsschiffe als Transportschiffe. Voll bewaffnet können sie einem schon »vorbehandelten« Piraten Paroli bieten und sorgen auf diese Weise mit der Zeit für saubere Gewässer.

- Bauen Sie Ihre Inselküsten mit Wachtürmen aus. Beim Be- und Entladen sind Ihre Schiffe besonders schutzbedürftig. Die Piraten greifen zwar oft auch Wachtürme an, doch in einem konzentrierten Angriff haben Sie und Ihr Wachturm gute Chancen, dem bösen Buben das Handwerk zu legen.

- Durch Schutzgeldzahlungen können Sie sich eine Zeitlang freie Luft verschaffen. Dafür müssen Sie das Piratennest finden und dorthin segeln. Das Problem besteht darin, daß die Piratentürme meist auf Sie feuern werden. Nehmen Sie keine Waren und keine Kanonen mit, und fahren Sie möglichst mit einem schnellen Schiff, z.B. einem großen Kriegsschiff. Am Piratenkontor angekommen, ist es eine Sache von Sekunden, Tribut zu zahlen. Lassen Sie gleich ein Schiff mit einer gehißten weißen Fahne da, dann können Sie bei jedem neuerlichen Piratenangriff die Schutzgeldzahlung auffrischen.

- Wenn Sie mehrere große Kriegsschiffe haben, können Sie zum Piratennest fahren und die Bande ausräuchern. Dies beseitigt die Korsaren nicht dauerhaft, vielmehr operieren sie später nur von der See aus. Die Angriffe kommen dann aber spärlicher, und Sie können ja, wenn Ihre Stadt funktioniert, mit einer kleinen Flotte Jagd auf die Piraten machen. Erfolge in der Piratenbekämpfung wirken sich übrigens positiv auf Ihr Verhältnis zu den Nachbarn aus.

**Eingeborene**

Militärisch stellen die verschiedenen Eingeborenen, die von Schwarzafrikanern bis hin zu Maja-Indianern reichen, keine Bedrohung dar. Mit einem einzigen Kriegsschiff läßt sich meist die ganze Siedlung in Schutt und Asche legen.

Leider verfügen die Eingeborenen über ziemlich wirkungsvolle Flüche, die Häuser einstürzen lassen und/oder für eine Dürre sorgen können. Im allgemeinen empfiehlt es sich daher, sie einfach in Ruhe zu lassen. Der Handel ist zwar uninteressant, da sie meist nur Feuerwasser haben wollen, aber so viel Platz nehmen sie nun auch nicht weg.

Kapitel 5

# Cheats

## Cheats

Natürlich wollen wir Ihnen auch den einen oder anderen Cheat nicht vorenthalten. Man mag sich nun über Sinn oder Unsinn des Schummelns streiten – nichts ist jedenfalls frustrierender als eine Mission, die man partout nicht schafft. Meist gibt einem die Neugier, wie die anderen Missionen aussehen, wirklich den Rest. Oder aber man braucht einfach einen Extra-Kick, um mit lauteren Mitteln durchzukommen.

### Der Cheater

Wer es komfortabel haben will, findet im Internet gleich ein Cheat-Programm, in dem die Ladung jedes Schiffes editiert und auch der Geldstand verändert werden kann.

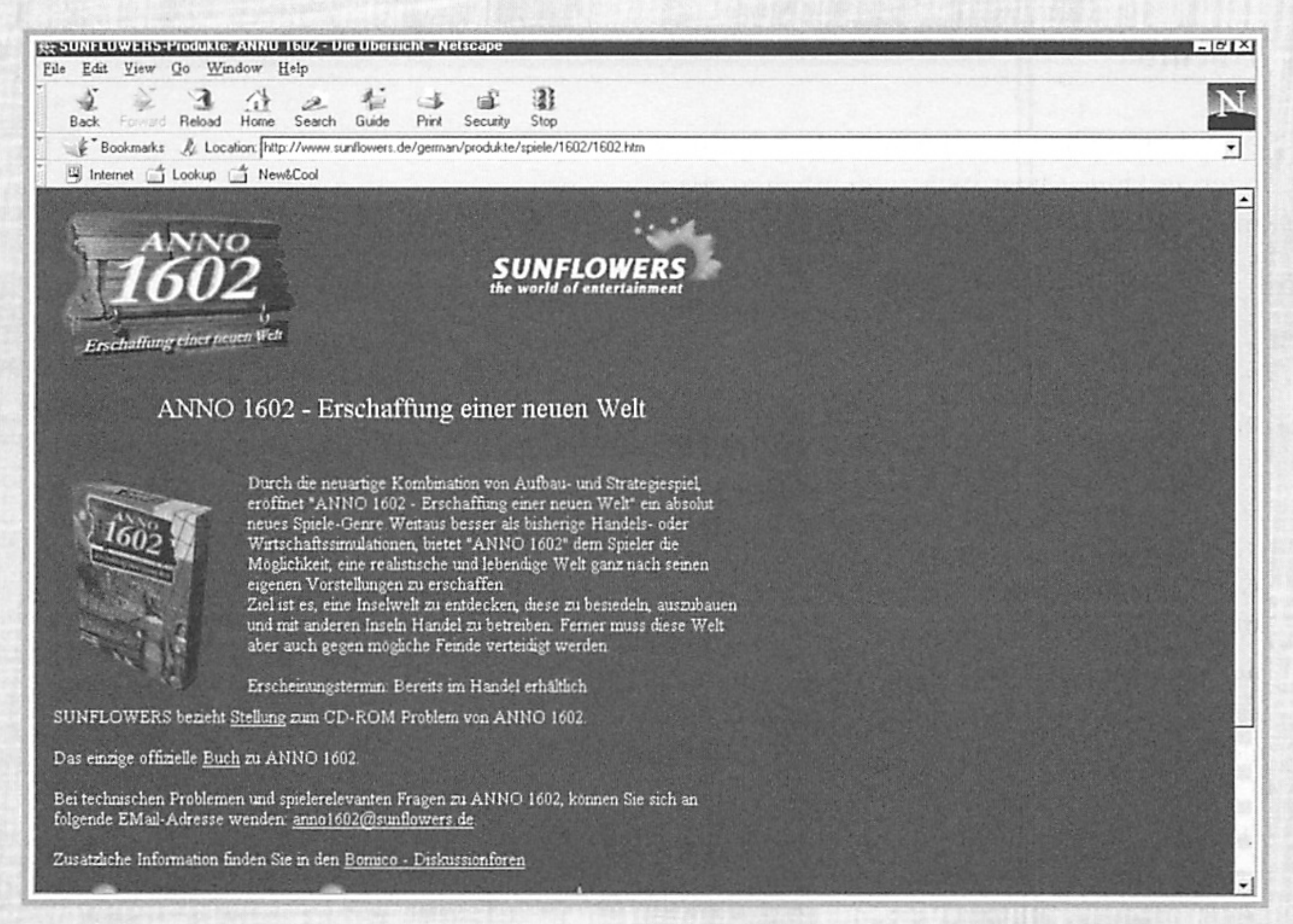
Der Cheater kann leicht aus dem Internet heruntergeladen werden (siehe Webweiser).

### Der Missions-Cheat

Ganz einfach: die Datei GAME.DAT mit einem normalen Editor oder Textprogramm öffnen, die letzte Zahl in -580 ändern, und schon sind alle Missionen freigeschaltet.

### Hex-Cheats

Einige Cheats erfordern den Einsatz eines Hex-Editors. Im Webweiser sind Sites aufgeführt, die solche Cheats erläutern.




## Webweiser

Zum Thema Anno 1602 finden sich gleich zwei offizielle Sites – die eine von Sunflowers, die andere von Bomico.

Sunflowers bietet bei

`http://www.sunflowers.de/german/produkte/spiele/1602/1602.htm`

eine eher spartanische Vorstellung und verweist im übrigen auf Bomico.

Bomico wartet unter

`http://www.bomico.de`

mit vielen Neuigkeiten und natürlich dem neuesten Patch auf.

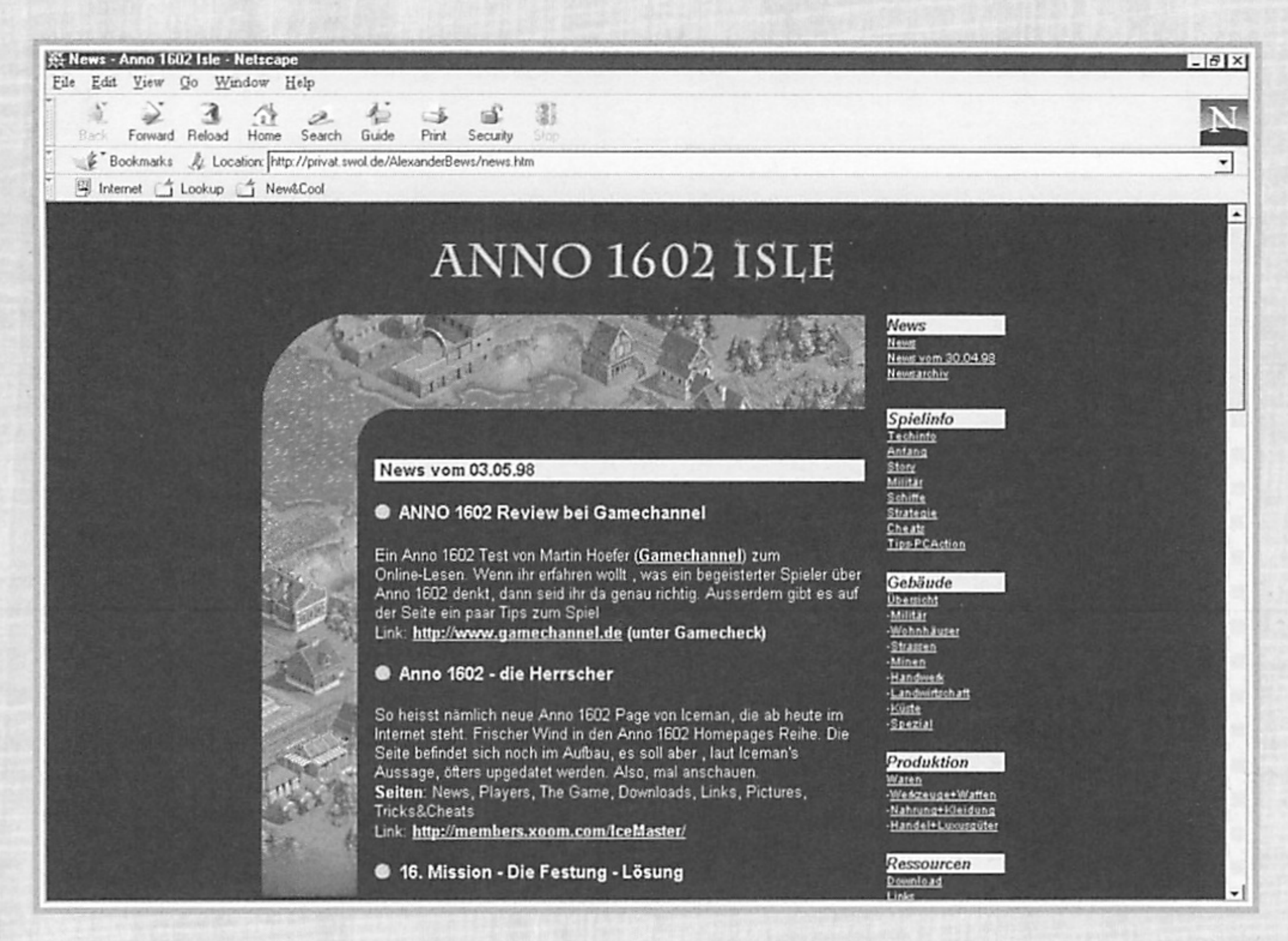
Besonders interessant ist hier aber das Diskussionsforum, das inzwischen über 4000 Beiträge umfaßt und so ziemlich keine Frage offen läßt. Sehr empfehlenswert!

Im eigentlichen Anno-1602-Teil werden prämierte Sites über Anno 1602 vorgestellt.

Unter

`http://privat.swol.de/AlexanderBews/news.htm`

findet sich eine sehr stimmungsvolle Site mit musikalischer Unterstützung.

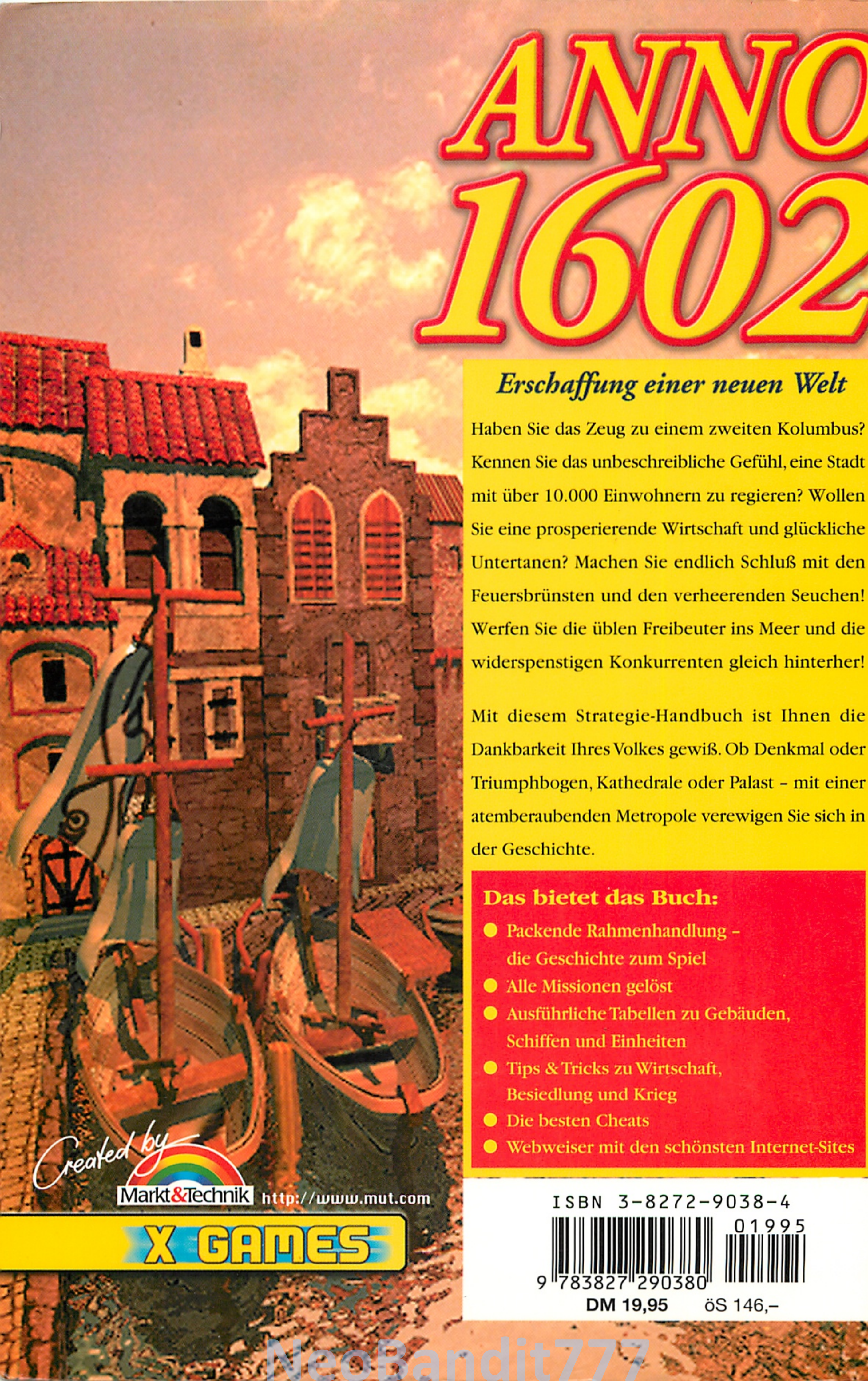



Interessant ist insbesondere die tägliche Vorstellung der besten Beiträge aus dem Bomico-Diskussionsforum. Hier gibt es auch eine Übersicht über verschiedene Anno-Sites.

Eine Zusammenfassung der bislang gefundenen beziehungsweise erschaffenen Cheats stellt

`http://home.t-online.de/home/ABeran/cheatsframe.htm`

dar.


ANNO
1602
Erschaffung einer neuen Welt
Haben Sie das Zeug zu einem zweiten Kolumbus? Kennen Sie das unbeschreibliche Gefühl, eine Stadt mit über 10.000 Einwohnern zu regieren? Wollen Sie eine prosperierende Wirtschaft und glückliche Untertanen? Machen Sie endlich Schluß mit den Feuersbrünsten und den verheerenden Seuchen! Werfen Sie die üblen Freibeuter ins Meer und die widerspenstigen Konkurrenten gleich hinterher!
Mit diesem Strategie-Handbuch ist Ihnen die Dankbarkeit Ihres Volkes gewiß. Ob Denkmal oder Triumphbogen, Kathedrale oder Palast – mit einer atemberaubenden Metropole verewigen Sie sich in der Geschichte.
Das bietet das Buch:
Packende Rahmenhandlung – die Geschichte zum Spiel
Alle Missionen gelöst
Ausführliche Tabellen zu Gebäuden, Schiffen und Einheiten
Tips & Tricks zu Wirtschaft, Besiedlung und Krieg
Die besten Cheats
Webweiser mit den schönsten Internet-Sites
Created by
Markt&Technik
http://www.mut.com
X GAMES
ISBN 3-8272-9038-4
01995
9 783827 290380
DM 19,95
öS 146,–
NeoBandit777